PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD

EvolutioN

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

JET SET RADIO FUTURE

SEGA E XBOX RINNOVANO IL SODALIZIO CON L'ORIGINALITÀ

Evolution Magazine, Anno I N.3 Aprile 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Mensile

I GIOCHI DEL MESE

ONIMUSHA 2 / RALLY SPORT CHALLENGE / GRANDIA II / CENTRE COURT: HARD HITTER / KESSEN II / EVE OF EXTINCTION / STAR WARS RACER REVENGE / PARAPPA THE RAPPER 2 / POLICE 24/7 / TOP ANGLER / DRAKAN - THE ANCIENTS' GATES / AZURIK - RISE OF PERATHIA / POLAROID PETE / VIRTUA STRIKER 3 2002

CINEMA IN CASA

SPECIALE AMPLIFICATORI
12 IN PROVA: DA 500 A 3000 EURO

BIO HAZARD SU GAMECUBE

SPECIALE AMPLIFICATORI

100% PURO FREESTYLE.

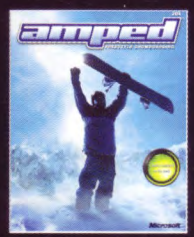
SOLO PER XBOX

Pensi che esistano solo piste battute? Amico, il freestyle non conosce limiti. Spingiti ovunque, esponiti come ti pare, nel peggiore dei modi se vuoi. Fa di tutto perché la tua faccia sia su tutti i giornali. Ma attento, perché è facile stupire i fotografi, ma è ancora più facile finire in un burrone a salutare tua mamma.

www.xbox.com/it/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™

Evolution

Evolution Magazine
Anno II, Aprile 2002 - N.3

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
HANNO COLLABORATO
Nicodemo Angi, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Annalisa Castelli, Daniele Ceccarelli, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Daniele Giolitti, Ornella Lepre, Gian Piero Matarazzo, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Luca Paolini, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Valerio Savelli
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Ugo Betti 31, 20135 Milano
Tel. 02 33403358, fax 02 33499312
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l.,
Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171

L'IMPORTANZA DI UN BUON AUDIO

Nel suo "Essere Digitali" (Sperling & Kupfer Editori, 1995), Nicholas Negroponte cita un esperimento effettuato negli anni '80 al Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (il mitico "MIT"), nel quale un "panel" di persone viene sottoposto alla visione di una registrazione su videocassetta (di alta qualità sia audio che video) utilizzando due diversi impianti: il primo composto dal solo televisore (che aveva quindi il compito di riprodurre anche l'audio con i suoi piccoli altoparlanti in dotazione) ed il secondo formato dallo stesso televisore più un sistema ad alta fedeltà di buon livello, con amplificatore e sistemi di altoparlanti separati per riprodurre al meglio la parte audio.

Ebbene, anche se la qualità video era ovviamente identica in entrambe le condizioni, molti dei partecipanti all'esperimento dissero che le immagini fornite dal secondo sistema erano molto migliori delle prime!

Tutto questo per dire che, nell'ambito di un programma multimediale (videogioco o film su DVD che sia), l'audio non rappresenta solamente un "supporto" alle immagini (come alcuni vorrebbero far credere) bensì riveste un ruolo assolutamente primario: lo hanno capito bene sia i registi cinematografici che gli sviluppatori di videogame, che curano sempre di più le colonne sonore delle loro creazioni, convinti come sono che il successo di un titolo dipenda ormai fortemente anche dalla qualità del suo "sonoro".

Naturalmente, per raggiungere lo scopo voluto dal regista o dallo sviluppatore, vale a dire rendere il più emozionante possibile l'avventura virtuale (cinematografica o videoludica che sia), è fondamentale che l'impianto di riproduzione sia all'altezza della situazione.

In altre parole, non possiamo certo pensare di sentirci pienamente coinvolti giocando a "GT 3" o guardando "Matrix" se utilizziamo gli altoparlanti del televisore oppure quegli impiantini (venduti più che altro nei negozi di informatica e nelle grandi superfici) realizzati con amplificatori e altoparlanti che sfigurerebbero anche su un citofono.

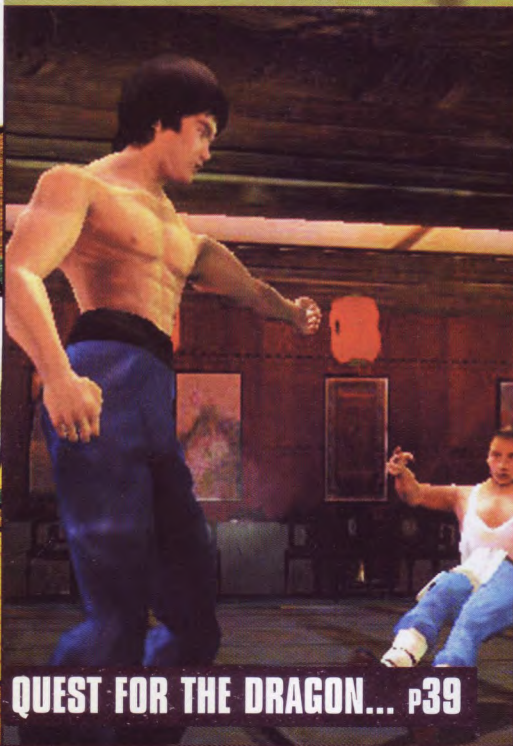
È per questo motivo che diamo così tanto spazio alle prove di "vere" apparecchiature home theater da abbinare alla PlayStation 2, alla Xbox o a Game Cube, ed è sempre per la stessa ragione che i prodotti in prova sono tutti mediamente di buon livello qualitativo.

In questo numero, ad esempio, la consueta monografia è dedicata agli amplificatori multicanale, vero e proprio "cuore" di qualsiasi impianto di home entertainment: come vedrete, anche i più economici del lotto (gli "entry level", caratterizzati da un prezzo di listino pari a circa 500 euro) sono comunque stati scelti tra i migliori in commercio (nella propria categoria di appartenenza, naturalmente) e sono in grado di soddisfare anche i palati più esigenti.

Buona lettura e buon divertimento a tutti.

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

UN RAPIDO COLPO D'O[...]UANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

CINEMA IN CASA... P117

EVOLU-SUONI.. P96

CONTENUTI

LINK... P84

CINEMA AL CINEMA... P100

DVD INSIDE... P102

ON THE NET... P128

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Metal Gear secondo me

Spettabile "Evolution", sono veramente indignato: probabilmente sapete benissimo di cosa parlo. Sul numero 2 della vostra rivista, ho letto la recensione di MGS2 e mi dispiace, ma non sono assolutamente d'accordo con voi. Secondo me MGS2 è qualcosa di + di un semplice videogame, e non è giusto dedicargli solamente 4 pagine e per giunta dargli solamente 8!!!! Forse non vi rendete conto che il gioco Konami è quanto di più simile ad un film che noi possessori di PS2 abbiamo mai avuto il piacere di provare. Solo per questo motivo, MGS2 meriterebbe la palma di capolavoro!
E poi, vi venite a lamentare della longevità, quando sapete benissimo che ormai, tutti i videogiochi moderni tendono a durare anche meno di MGS2. Secondo me, il voto giusto per un capolavoro simile è 9, e per questo spero che, se mai uscisse una versione Xbox di la premierete col bollino di Gold Game!

Alessandro Lorenzatti

Un saluto a tutta la redazione e tanti complimenti per le belle pagine di un giornale molto professionale! Dico questo perché, dopo aver letto la recensione di MGS2, credo di aver capito come dovrebbero essere giudicati alcuni giochi anche da altre testate. A mio parere infatti, MGS2 è un bellissimo videogame, forse uno dei più belli che abbiano mai toccato le console ma purtroppo soffre di alcuni difetti congeniti (troppo film e poco videogioco), che se per alcuni possono essere punti di forza, per me sono semplicemente un tentativo (fallito) di creare una sorta di "opera omnia" da lasciare in eredità ai giocatori di questo millennio. Secondo me Kojima, ha sfruttato in maniera non completa un potenziale ENORME, che avrebbe potuto regalarci, forse, il videogioco definitivo. Per questo sono d'accordo con il voto da voi affibbiatogli nella rece, un voto positivo, ma non da capolavoro. Io infatti l'ho comprato lo stesso, e grazie a voi prenderò anche Ico.

Mattia Scapaticci - Roma

Che dire? MGS2, piaccia o no, ha un grande merito: riesce sempre a far parlare di sé. Se volete scoprire qualche altra curiosità sul Kojima-pensiero, non perdete il servizio che abbiamo realizzato a pag 32!

Giuseppe Nigro

50 o 60 hz?

Caro Gianluca, ho letto la vostra prova sul numero scorso di *Evolution* dell'Xbox. Naturalmente vi faccio i complimenti, ma nonostante i piccoli difetti da voi riscontrati, ho deciso ugualmente di acquistarla. A questo punto volevo chiederti se mi sai spiegare con una certa precisione la storia dei 50/60 Hz della console: con mio sommo dispiacere, ho visto infatti che non tutti i giochi supportano la modalità 60 Hz nonostante questa sia attivata nella dashboard. Perché? Perché noi europei dobbiamo sempre essere presi in giro? Grazie per l'attenzione e spero di essere pubblicato.

Matteo Palombini - Genova

Nonostante sia possibile abilitare i 60 Hz nella Dashboard, Xbox non forza in alcun modo il segnale video del vostro televisore. I giochi gireranno a 60 Hz solamente se i programmatori avranno previsto questa modalità. In caso contrario potremo avere titoli come Halo che risultano meno fluidi per via del minor refresh rate, oppure giochi ugualmente a 50 Hz ma ottimizzati nelle loro conversioni Pal. La tendenza degli sviluppatori comunque sembra essere quella di favorire sempre la possibilità di visione a 60 Hz.

Gian Luca Di Felice

Il mio è meglio del tuo

Come mai parlate sempre male di Xbox? Perché recensite così pochi titoli della migliore console al mondo mai realizzata? Secondo me siete troppo fanatici di Nintendo, basta vedere le *news* del mese scorso: un'intera pagina dedicata allo sbarco in Europa. Ma pensate che possa interessare qualcuno? Secondo me dovreste relegare a Nintendo al massimo una rubrica, dato il basso numero di utenti che ha: la sua console sarà pure potente, però ha la forma di un giocattolo. Altro che Xbox: quella sì che è tutta potenza!

Captain Rock (via e-mail)

Carissimo capitano, sei davvero sicuro di quello che scrivi? O forse, il vero "tifoso" sei tu? Nulla di male, ovviamente: è divertente schierarsi per una piattaforma piuttosto che per un'altra. Sembra quasi di parlare con gli amici del Bar della propria squadra di calcio. Cosa che *Evolution* non fa, per cercare di dare lo spazio giusto a tutte le console. Cosa che invece, a leggere quello che hai scritto, mi sembra tu stia facendo eccome! E meno male che i fanatici siamo noi!
Comunque, Nintendo merita ampio spazio sulla nostra rivista, giacché i suoi prodotti sono da anni sinonimo di giocabilità e divertimento. Peccato che molti facciano l'errore di etichettarli (magari senza neppure provarli) come giochi concepiti per bambini. Forse, però, con la nuova politica più "aggressiva " di Nintendo le cose sono destinate a cambiare. Continua a seguirci e capirai che Evolution dà il giusto spazio ad ogni console, Xbox incluso! Ciao!

Giuseppe Nigro

PHOTOSHOP

La "nostra" simpatica cosplayer, Francesca Dani, ha realizzato con le sue mani il vestito dedicato a Mai Shiranui, la procace lottatrice di diverse saghe della SNK quali Fatal Fury e The King Of Fighters.
Correte ad ammirarla su www.francescadani.com

Haro è il nuovo giocattolo Bandai ispirato al mondo di Gundam. Only for Japan!

Arrivano i mondiali di calcio e Electronic Arts non si fa sfuggire l'occasione per lanciare sul mercato l'ennesima variante di Fifa, questa volta chiamata: 2002 Fifa World Cup. La presentazione al pubblico giapponese è avvenuta nella seconda metà di Marzo.

LA TUA GUIDA MENSILE AL DVD!

www.dvdworld.it

Lettera di una ragazza

Cara Evolution, sono Rossana, 25 anni, milanese di nascita ma di origini campane. Vi scrivo prima di tutto perché non avevo molto da fare (sto finendo la tesi, ma ora faccio pausa) e, secondo, perché il mio ragazzo è un vostro lettore e ci teneva a farvi sapere quanto gli piacete. A tale proposito, volevamo domandarvi di quante donne è composta la redazione, giacché abbiamo letto più di una volta la firma di una ragazza al termine delle recensioni. Sono contenta di sapere che ci sono esseri umani di sesso femminile (!) che si interessano alla materia come faccio io. Anche se con i videogiochi non sono molto brava, grazie a Marco (il mio ragazzo) e alla nostra PS2 sto diventando una vera campionessa di Tekken Tag Tournament. Comunque, la domanda che volevo farvi è: dato che ho notato che ogni mese mettete degli speciali sui film, volevo gentilmente proporvi di farne uno sulle commedie romantiche in stile "Se scappi ti sposo" e "Il matrimonio del mio migliore amico". Sarebbe fantastico leggere una monografia su questo genere di film (che è anche il mio preferito). Ora vi lascio, torno alla mia tesi e vi prego di pubblicarmi!

Rossana (via e-mail).

Carissima Rossana, grazie per i tuoi complimenti, fa sempre piacere riceverne, soprattutto da una ragazza amante dei videogames come te! Per quanto riguarda la redazione, la parte in rosa è costituita da Ornella Lepre e dalla sottoscritta, che si occupano della sezione videogiochi, Annalisa Castelli che gestisce la rubrica *On The Net* e alla "new entry" Elena Raugei curatrice di *Evolu-Suoni*. Per quanto riguarda la tua richiesta, stiamo valutando attentamente la possibilità di esaudirla, ma purtroppo non ti possiamo promettere nulla di definitivo. Continua a seguirci per saperne di più.

Laura Bennato

LE VOSTRE DOMANDE LE NOSTRE RISPOSTE

Quando esce Tekken 4? È vero che sarà migliore della versione da sala?

Alessio - Gallarate

Il titolo Namco è uscito in Giappone il 28 marzo scorso e presenta alcune caratteristiche aggiuntive (Tekken Tag Force) che ne innalzano la durata di vita. Sony non ha ancora comunicato la data di uscita della versione Pal, ma è lecito attendersi una release per il ritorno dalle vacanze estive.

Che fine ha fatto Jojo per PS2? Ricordo di aver visto alcuni screenshots su un sito Internet più di un anno fa...!

Marco (via e-mail)

Jojo Bizzare Venture V è vivo e vegeto e farà la sua comparsa in Giappone su PS2 nel mese di agosto.

ERRATA CORRIGE

Per una svista tipografica sono state scambiate le colonne delle misure di laboratorio dell'Xbox e della Playstation 2 pubblicate sul numero scorso di Evolution Magazine. Ci cospargiamo il capo di cenere.

Inoltre, a differenza di quanto scritto nella recensione di Maximo, curiosamente, rispetto al nostro code review, la versione Pal in commercio non presenta il selettore della modalità 50/60 Hz, ma è del tutto ottimizzata.

Videogiochi più reali della realtà

Carissima redazione di *Evolution*, mi chiamo Alessandro e vi scrivo dopo aver usufruito (che parolona!) di Ico, il titolo Sony da voi recensito (e trattato piuttosto bene a quanto pare!) nel numero scorso. Un titolo che sicuramente è meno longevo di quanto mi fossi aspettato; ma forse questo è anche dovuto alla mia esperienza nel campo dei videogame (dei platform in particolare). Videogioco ormai da quasi vent'anni e posseggo tutte (o quasi) le console finora uscite sul mercato (non solo italiano). Non che questo faccia di me un dio, sia chiaro, credo solamente di cavicchiarmela abbastanza bene con i "giochetti". Ma veniamo al dunque: rivolgo a voi le mie attenzioni per proporvi un quesito che, ahimè, non trova risposta nei miei più reconditi pensieri. Intendo dire: dopo aver spento la mia Playstation 2, sono andato a fare il solito giro serale suddiviso tra pub, ritrovo in sala biliardo e discoteca. Eppure è stata una serata diversa. Ero più... felice?! Quel ragazzino con le corna che tende la mano alla principessa non faceva che girarmi per la testa dalla mattina del sabato. Ico non solo mi aveva divertito, ma continuava a vivere nella mia mente a distanza di parecchie ore. E non è finita. Verso le due dello stesso sabato, a nottata ormai inoltrata, sganciata la comitiva mi avviavo stancamente verso casa. Ero in motorino (con il casco, of course), e, all'altezza di via Cavour, mi sembra quasi di vedere... Non potevo crederci: era un bambino con le corna! La figura che si disegnava lontano all'incrocio con via Giovanni Lanza era la copia carbone del protagonista del videogioco di Ico. Il MIO videogioco. Dovevo approfondire la questione e così non feci fatica a cambiare itinerario. Con mia somma delusione, ciò che avevo visto da lontano corrispondeva soltanto in lontananza alla mia fervida immaginazione: altro che Ico! Quello era soltanto un cane randagio che si divertiva a curiosare nel bidone dei rifiuti. Aveva tirato fuori un bel po' di "materiale usato" e molto altro fuoriusciva dal cassonetto: le ombre proiettate dai lampioni, causavano la parvenza di un paio di corna o qualcosa di simile. Ma come è possibile? Nessun videogioco mi aveva mai fatto questo effetto. Premetto che non avevo bevuto quella sera (non molto, almeno) e che non faccio uso di sostanze allucinogene! E allora? Perché Ico? Perché proprio me? Quella storia, quell'atmosfera, quel TUTTO, mi avevano così affascinato da rapirmi e da farmi dimenticare il contatto con la realtà. Ma questo è un merito del gioco? Oppure è un suo difetto? La vita di un videogioco può influenzare la nostra? E i sogni aiutano... no, questa ve la risparmio! I miei amici mi hanno riso in faccia quando glielo ho raccontato... Voi cosa ne pensate? Sono grave (scherzo)? È mai capitato a qualcuno di voi? Un grosso ciao e un paio di complimenti sparsi per la rubrica dedicata ad Internet e al Retrogaming: mi hanno fatto conoscere alcune informazioni molto interessanti e curiose!

Alessandro Ornelli – Roma

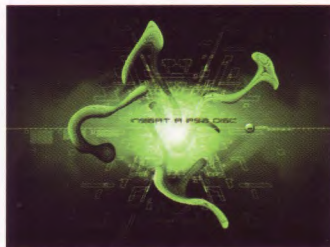
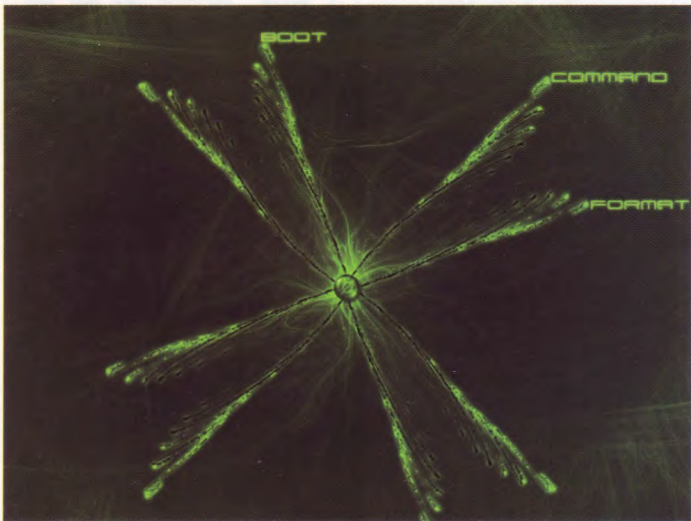
Alessandro! Ma cosa combini? Si parla tanto della pericolosità dei videogiochi e della violenta influenza che questi infondono agli utenti e tu, da bravo esperto quale sei, te ne vai in giro la notte parlando con i cani e tentando di manovrarli col Joypad? Ovviamente scherzo, so che non è così. Ti dirò: personalmente non mi è mai capitato di incontrare il protagonista di un videogioco in mezzo alla strada (certo che le ragazze di Dead Or Alive non mi dispiacerebbero), però ti posso assicurare che alcune volte ho continuato a pensare intensamente al videogioco che avevo appena giocato e che, evidentemente, mi aveva attratto a tal punto da suscitare in me piacere al solo ricordo. Ti parlo di qualcosa di vecchio (ma neppure troppo): Ultima VI giocato su PC. Il mondo di *Britannia* era divenuto per me la mia seconda casa. Quando "staccavo" e passavo alla "realtà reale", non potevo fare a meno di pensare alla mia "compagnia" in preda all'invasione dei Gargoyles. Sicuramente non dobbiamo avere timore di questo tipo di sensazioni (o forse reazioni?). Se un videogioco riesce a rapire i nostri pensieri e sentimenti fino al punto da costringerci a prestare attenzione alle persone che si incontrano per la strada, vuol dire che lo sviluppatore ha raggiunto il suo scopo. Lo scenario, la storia, i personaggi, la meccanica, sono riusciti a far scattare in noi la molla "dell'interesse". Qualcosa che vale molto di più di un milione di poligoni bumpati. Qualcosa che è sempre più difficile trovare al giorno d'oggi e che rappresenta l'oscuro oggetto del desiderio di noi videogiocatori.

Davide Belardo

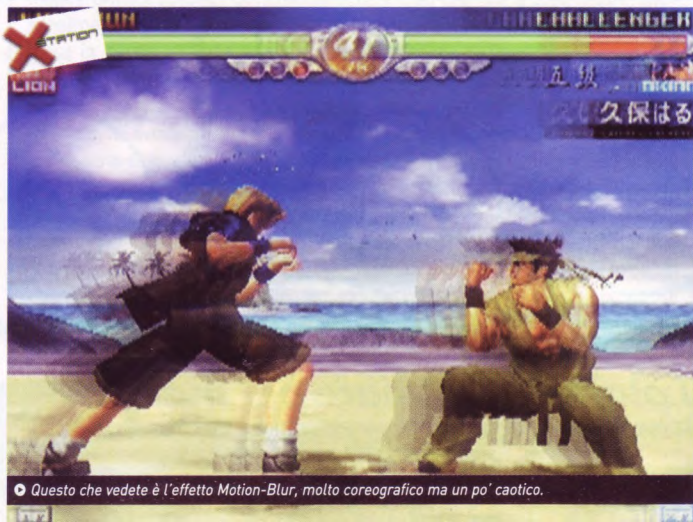
SoloVela
SoloVela
Aprile 2002
5€
Il piacere di andare per mare
Prove

a cura di Simone Menghini, Giuseppe Nigro e Maurizio Quintiliani

L'EMULATORE DI PS2 SU XBOX!

CON UNA DIMOSTRAZIONE A SORPRESA, I PROGRAMMATORI DELLA MAKSOFT SVELANO AL PUBBLICO IL LORO PRIMO EMULATORE DI PS2 PER XBOX!

L'articolo che state per leggere in esclusiva sulle pagine di *Evolution*, potrebbe rappresentare a tutti gli effetti la fine della console war. La fine di una "guerra" fatta di titoli altisonanti e di caratteristiche hardware sbandierate ai quattro venti che, a dire il vero, non ha avuto neppure il tempo di entrare nella sua fase più calda. Le nostre considerazioni appaiono pienamente giustificate: dopo esserci recati di persona nella sede della Maksoft (piccola software-house tedesca, nata dalle ceneri della Rainbow Arts) ed aver ammirato con i nostri occhi X-Station, dubitiamo che i videogiocatori di tutto il mondo continueranno a perseguire ad oltranza il loro credo (motivato, tra l'altro, da ragioni puramente soggettive). Ma andiamo con ordine. X-Station è il primo emulatore di PS2 realizzato esclusivamente per girare su macchine Xbox. Al contrario di quanto avveniva con il Bleem!, trasposto su Dreamcast in maniera ottimizzata, ma in grado di far girare solamente due titoli, X-Station si propone come il primo emulatore "completo" disponibile sul mercato Xbox. In pratica, una volta inserito il DVD ove risiede X-Station, il nostro Xbox si tramuterà a tutti gli effetti in una Playstation 2. Prima di recarci presso gli studi Maksoft, eravamo stati gentilmente invitati a portare con noi qualche titolo per PS2 per effettuare il test. Abbiamo così optato per tre mostri sacri del monolite nero in tre differenti versioni: Virtua Fighter 4 (Jap), Metal Gear Solid 2 (Pal) e GT3 (USA). Per curiosità personale abbiamo deciso di portare con noi anche una copia di sicurezza di Silent Hill 2 (DVD). La dimostrazione inizia dopo avere inserito il DVD di X-Station all'interno della console verde di MS. Dopo qualche secondo di caricamento, appare sullo schermo un'animazione stilizzata (molto bella), che si tramuta in realtà nell'interfaccia vera e propria del prodotto Maksoft. Una volta arrivati nel menu principale, possiamo scegliere se inserire un disco PS2 ed effettuare il boot, se riassegnare le funzioni del Pad di Xbox in base ai tasti del pad PS2 o se formattare una partizione dell'hard disk (si può scegliere da un minimo di 1 megabyte, fino ad arrivare ai canonici 8), per utilizzarla come memory card "virtuale" dell'emulatore PS2. Purtroppo per il momento non è possibile trasferire i salvataggi PS2 sull'hard disk Xbox, ma Maksoft assicura che presto rilascerà sul mercato una periferica di gestione dati simile al vetusto (ma sempre utile) Dexpad. A questo punto selezioniamo l'opzione di boot, e sullo schermo, dopo una spettacolare transizione che ricorda una cascata di metallo liquido, appare il messaggio "insert a PS2 disc". Ancora scettici sulle reali possibilità di un

L'effetto Grid applicato a Virtua Fighter 4.

Ancora un effetto: le ottime Scanlines.

Questo che vedete è l'effetto Motion-Blur, molto coreografico ma un po' caotico.

Con molto scetticismo abbiamo inserito il CD di Metal Gear Solid 2 dopo aver caricaro l'emulatore...

Incredibile ma vero! Il gioco parte e non sembra neppure differente dalla versione PS2!

simile programma, depositiamo nel caddy Xbox, la versione Jap di Virtua Fighter 4. La cosa a cui subito facciamo caso è la differente tempistica del caricamento iniziale. X-Station impiega circa un minuto e 30 secondi per effettuare il boot. Questo perché, a detta di Elirpa Decsep, lead director del progetto X-Station, tutti i giochi PS2 su supporto CD vengono caricati completamente in memoria, col risultato di annullare completamente i caricamenti "in game". Ma veniamo alla parte più importante di questo test: ebbene, quello che ci si è presentato dinnanzi, era, né più né meno, la stessa identica versione di Virtua Fighter 4 che avevamo giocato fino al giorno prima su PS2. Nessuno scatto, nessun rallentamento, nessun compromesso visivo minavano di fatto la fluidità dell'aggiornamento dello schermo, che si manteneva costantemente a 60 fps. Incredibile! Ma non è finita qua: premendo il tasto back in qualsiasi momento del gioco, X-Station va in pausa e ci permette di applicare dei filtri molto interessanti all'aspetto grafico dei titoli PS2. L'elenco comprende un fantastico "motion blur", una modalità TV (con le righe tipiche dei monitor da sala giochi), un curioso effetto pixel (alle immagini viene applicata una "schermatura" fatta di pixel vuoti) e ultimo, ma importantissimo, il full scene AA!

Il tallone d'Achille dei giochi PS2 viene in questo caso aggirato tramite software; peccato soltanto che implementando tale effetto, il numero di frames al secondo venga dimezzato. Elirpa ci fa sapere che nelle prossime versioni del suo software (che saranno disponibili gratuitamente a tutti i clienti che si registreranno) cercherà di ottimizzare al meglio questo effetto. Anche la parte audio è emulata in maniera perfetta: il chip nVidia di Xbox, converte il segnale PS2 e lo codifica allo stesso modo di come questo è in realtà sviluppato: ce ne siamo resi conto giocando in emulazione a Metal Gear Solid 2, dove le sequenze in real-time sfruttano la codifica DD 5.1. Impressionante. Anche GT3 non ha denotato problemi di sorta, risultando visivamente appagante come appariva su PS2. Si evince chiaramente come X-Station permetta di emulare qualsiasi versione di software gli si proponga, sia essa europea, americana o asiatica. Davvero un'ottima opportunità, che risolve in un colpo solo tutti i problemi derivati dalla mancanza di un chip adeguato per PS2 che permettesse di leggere i titoli import. Non ci è stato concesso provare il backup che avevamo portato con noi: a quanto pare Xbox ha problemi nella lettura dei dischi masterizzati ed è dunque obbligatorio l'uso di titoli originali. Gli hardcore gamers più appassionati, saranno contenti. Le note dolenti vengono dalla scarsa propensione del Pad Xbox a "fingersi" controller per PS2: è innegabile che performare delle combo a VF4 o controllare al meglio Snake con l'enorme joypad di Microsoft ci abbia causato molte difficoltà.

Altra storia per GT3, dove, una volta settato il tasto dell'acceleratore sul grilletto superiore destro, tutto è filato liscio. Elirpa non prevede la commercializzazione di nessun tipo di adattatore per permettere l'utilizzo di Dual Shock 2; "sarà solo questione di tempo e presto le principali case di produzione di periferiche svilupperanno dei controller simili per forma e disposizione dei tasti a quelli PS2", afferma.

Altra pecca che potrebbe limitare il diffondersi di questo emulatore è il prezzo previsto da Maksoft: la release date fissata per i primi giorni di Aprile, vedrà X-Station sugli scaffali dei negozi europei, ad un prezzo consigliato di 109 euro. Capiamo perfettamente che siamo di fronte ad un prodotto per certi versi "storico", ma il nostro portafogli non è in grado di spiegare tale salasso.

A proposito, avete provato a leggere il nome del programmatore al contrario?

RUMORI

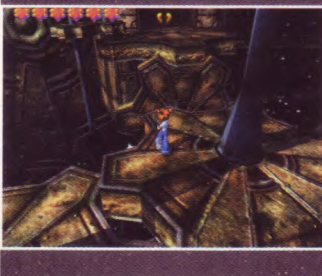
Indiana Jones è tornato

LucasArts ha annunciato l'accordo con gli sviluppatori Californiani The Collective per la creazione di un videogioco basato sul popolarissimo eroe Indiana Jones.
Il gioco (ancora senza un nome ufficiale) è previsto questo autunno sulle next generation consoles.
Dai pochi dettagli trapelati finora, risulta che le nuove avventure di Indiana Jones verranno ambientate in varie locations esotiche intorno al mondo.

Castle Wolfenstein su 128 bit!

Activision conferma l'inizio dello sviluppo del rivoluzionario sparatutto PC su PS2 e Xbox. Todd Hollenshead, amministratore delegato di Id Software, ha così commentato la notizia: "Return to Castle Wolfenstein è diventato rapidamente il più acclamato shooter game del 2001 per PC ed ora vogliamo estendere questa esperienza videoludica annche ai videogiocatori possessori di PS2 e Xbox. Siamo già al lavoro con il team Raster per la realizzazione di un numero consistente di modifiche ed migliorie tecniche, che renderanno il gioco per le due consoles l'esperienza videoludica definitiva. L'uscita è prevista per il prossimo autunno.

Malice multiformato

Annunciato come esclusiva Xbox, spostato successivamente su PS2 e quindi nuovamente su Xbox, Malice arriverà contemporaneamente questo autunno sia su Xbox che PlayStation 2. A detta degli stessi Argonaut, sviluppatori del gioco, la versione PS2 sarà graficamente all'altezza di quella Xbox e godrà di piccole aggiunte esclusive che la renderanno di fatto "più simile alla concezione iniziale del progetto Malice".

MARIO SCENDE IN CAMPO

ENNESIMO FRANCHISE DI NINTENDO IN FASE DI PORTING SULLA NUOVA PIATTAFORMA A 128 BIT

Mario, Luigi e tutta l'allegra banda ideata da Myiamoto stanno per fare ritorno con le loro mazze da golf e le loro racchette nei seguiti a 128 bit dei relativi Mario Golf e Mario Tennis.
I titoli, in sviluppo presso gli studi Camelot, sembrano graficamente molto dettagliati e solidi. Tra le indiscrezioni trapelate, si parla di un nuovo sistema di controllo per Mario Tennis, in modo da dare del filo da torcere anche a chi aveva spremuto fino all'osso la versione Nintendo 64. Per quanto riguarda Mario Golf, poco o nulla ci è dato di sapere, se non che il suddetto titolo si avvarrà, così come Mario Tennis, di numerose modalità dedicate al gioco in multiplayer.

NINTENDO E SQUARE: PACE

UN NUOVO ACCORDO TRA NINTENDO E SQUARE SOFT PORTERÀ I CLASSICI SQUARE SU GAMEBOY ADVANCE

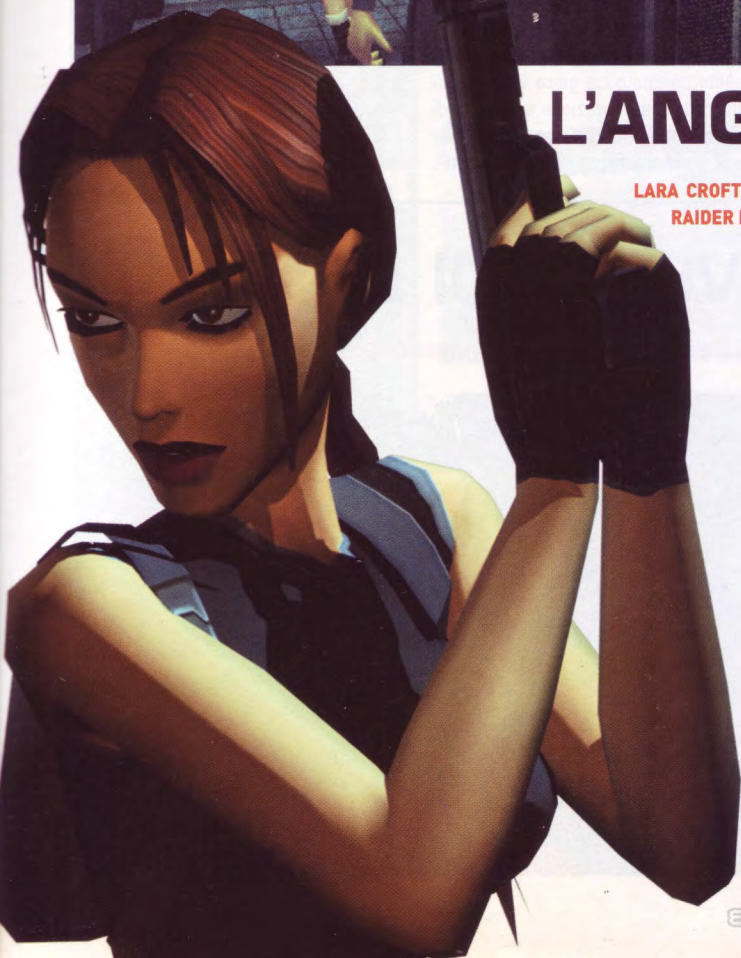
Square e Nintendo torneranno a collaborare per la realizzazione di nuovi progetti in campo videogame e, nello specifico, per Game Cube e Gameboy Advance. L'accordo prevede il porting su GBA di alcuni cavalli di battaglia della gloriosa casa giapponese (il primo additato è Final Fantasy Tactics) e la realizzazione di un episodio di Final Fantasy per Game Cube e GBA basato sulla serie televisiva Final Fantasy Unlimited. Il titolo previsto sarà sviluppato, come prevede l'accordo, da un team interno a Square, nato grazie all'iniziativa di Nintendo denominata Q Fund (un fondo aperto per finanziare gli sviluppatori esordienti). Appresa la notizia, Sony ha alzato la voce e Square in tutta fretta ha specificato come Playstation 2 sia e sarà la piattaforma di sviluppo principale per i prossimi anni (FFXI docet), mentre GBA e GC rappresenteranno uno sforzo di team esterni.

Metal Gear Solid ha generato un mare di cloni. Mancava solamente Lara Croft all'appello!

Più adulta, più cattiva, più sexy, più... formosa, Lara Croft sta per tornare sulle nostre PS2!

L'ANGELO DI LARA CROFT

LARA CROFT TORNA SU CONSOLE E LO FA IN FORMA SMAGLIANTE. IL NUOVO EPISODIO DI TOMB RAIDER DAL TITOLO "THE ANGEL OF DARKNESS" APPARIRÀ IN ESCLUSIVA SU PLAYSTATION 2

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, quinto capitolo della serie sviluppata da Core Design, vedrà nuovamente protagonista Lara Croft, questa volta in una versione più dark, adulta e realistica in termini di aspetto e fisionomia. La novità principale che pone il titolo distribuito da Eidos in una posizione di rilievo è la possibilità da parte di Lara di agire in modalità stealth, proprio come faceva Solid Snake nelle due avventure per PsOne e PS2. Nelle prime screen diffuse è analizzabile come Lara riesca a cogliere alle spalle i nemici e ad eliminarli di soppiatto. Il titolo Core, previsto per il prossimo 15 novembre, è stato dichiarato, con un annuncio a sorpresa, esclusiva PS2 (e naturalmente PC). Perciò se amate alla follia Lara, e avete acquistato Xbox proprio per gustarvi la sua nuova avventura nello splendore dei 128 bit, fareste bene a rispolverare la vostra "vecchia" PS2. In attesa di giocare la versione finale, lustriamoci gli occhi con la foto di Jill De Long, nuova modella olandese che, come vuole la tradizione, fa da testimonial al titolo Eidos.

RUMORI

Verde di rabbia

Universal, grazie all'accordo stipulato con la Marvel, produrrà una serie di videogame ispirati al popolare fumetto di Hulk, destinati a vedere la luce sulle maggiori piattaforme di gioco (per il momento non si conoscono ancora quali). L'Incredibile Hulk, gigante verde dalla forza sovraumana è uno dei cavalli di battaglia nella serie di comics edita da Marvel. Speriamo che Universal riesca a mantere intatto lo spirito della saga, dotando il gioco della possibilità di sdoppiare l'utilizzo di Hulk da quello di Bruce Banner.

Onimusha 3

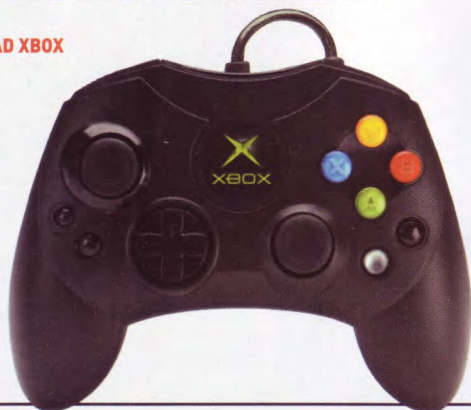
Come abitudine in casa Capcom, non appena si immette sul mercato il seguito di un franchise famoso, subito si annuncia il relativo sequel. Onimusha non fa eccezione: a neanche tre settimane dal lancio giapponese, la sequenza finale che appare alla fine di Onimusha 2 ci mostra chiaramente cosa potremo attenderci dal prossimo terzo episodio previsto tra circa un anno. Per quanti fossero interessati, troveremo di nuovo Samanosuke...

Il Signore dei Gameboy

Sull'onda del successo in tutto mondo del film de "Il Signore degli Anelli", Vivendi e Pocket Studios svilupperanno una versione RPG per il piccolo Gameboy Advance, che si rifà ai primi due libri della saga di J.R.R Tolkien (e non all'adattamento cinematografico pur cavalcandone l'hype). Ben nove personaggi utilizzabili saranno presenti nella versione finale; il sistema di combattimento e di incantesimi verterà sulla classica impostazione a turni. L'uscita europea del titolo è fissata per la fine dell'anno.

XBOX SOTTO CONTROLLO

SI CHIAMA "S" IL NUOVO CONTROLLER DI MICROSOFT DEDICATO AD XBOX

A neanche un mese dalla sua uscita Pal, Microsoft Europe segue le direttive della casa madre e propone alla vendita il nuovo pad Xbox chiamato S. Questa piccola marcia indietro da parte di Microsoft è un modo per venire incontro a tutti i giocatori che si sono lamentati delle abnormi (!) dimensioni del pad della consolona nera e verde della casa di Redmond.
Il nuovo pad si rifà chiaramente a quello messo in commercio con la versione Jap di Xbox e presenta i pulsanti A, B, X e Y disposti a croce e più distaccati rispetto al controller precedente. Inoltre, i tasti Back e Start sono ora dislocati sulla parte sinistra dello stesso, aumentando l'ergonomia generale.

LA VENDETTA DI NINTENDO

BITS STUDIOS È FIERA DEL SUO TITOLO GAME CUBE DEDICATO ALLA SAGA DI MCLANE: DIE HARD VENDETTA

Foo Katan e Mario Aguera del team di sviluppo Bits Studios, attualmente al lavoro per completare la versione Game Cube di Die Hard Vendetta, asseriscono senza dubbio di smentite che il loro titolo non sarà il solito spin off realizzato per sfruttare il successo della pellicola al quale è ispirato, quanto piuttosto un gioco in grado di calarci in una produzione arricchita di elementi stealth, che non si focalizza sugli scontri a fuoco "a tutti i costi". Starà a noi giocatori decidere l'approccio giusto all'azione. Maggiori informazioni sui prossimi numeri.

LA TERZA VOLTA DI RAYMAN

UBISOFT ANNUNCIA LO SVILUPPO DEL TERZO EPISODIO DEDICATO ALLE AVVENTURE DELL'UOMO RAGGIO

Ubi Soft annuncia l'uscita di Rayman 3 Hoodlum Havoc. Il lancio è previsto il prossimo autunno negli Stati Uniti e in Europa nelle versioni per console di nuova generazione e per PC. Rayman esplorerà mondi mai visti sino ad ora, abitati da nemici stravaganti e da simpatici alleati.

DONNE, MOTORI E PS2!

LA CORSA PIÙ PAZZA DEL MONDO STA PER TRASFERIRSI SU PLAYSTATION 2 GRAZIE ALLA SALES CURVE INTERACTIVE

Il 25 marzo ha avuto inizio la nuova edizione della GumBall, corsa senza regole ispirata al Cult Movie degli anni '70 "Cannonball Run", interpretato dal grande Burt Reynolds. L'evento, che in passato ha visto partecipanti provenienti da tutto il globo, si snoda in un itinerario lungo 3000 miglia. Il 2001 è stato l'anno dei grandi nomi, hanno preso parte alla corsa grossi personaggi dello spettacolo, come la popstar Kylie Minogue, Claudia Schiffer, Jason Pristley e altri artisti di caratura internazionale. L'Europa è stata la culla dell'evento, che quest'anno si tiene negli Stati Uniti. Immaginate 3 linee di 40 macchine ciascuna, di tutti i tipi, dalle vetture della polizia a quelle dell'ambulanza, fino ad arrivare alle formula 1: un gran convoglio di auto che si preparano per la corsa senza rotta fissa, con l'obiettivo di raggiungere il check point successivo entro il tempo limite. Tutto questo in una sorta di Wacky Races in versione reale! La gara quest'anno sarà seguita in diretta da Jackass TV, divenuta famosa anche qui da noi su MTV, e avrà come partenza New York, fino all'arrivo fissato a Los Angeles. Sales Curve Interactive ha pensato bene di sfruttare la licenza della GumBall per trarne un gioco che riuscisse a trasmettere il senso di libertà e di divertimento dell'evento. Il gioco, in uscita per PS2 a giugno, offrirà 20 modelli di macchine scelte fra le più accattivanti dalla corsa vera e propria. Presente la possibilità di scegliere tra 14 strade alternative da seguire (come accadeva nel glorioso Out Run) per raggiungere il Check Point successivo. Ben sette visuali a disposizione del giocatore, replay automatico e manuale nonché deformazioni della macchina dovute a scontri, completano il numero di features previste dal gioco. Per il momento le modalità previste sono solo due: la GumBall Competition e il Time Attack. I programmatori puntano comunque alla vastità del territorio in cui il giocatore si troverà immerso, punto forte di questo titolo e della competizione reale.

RUMORI

Vib Ribbon 2

Uno dei giochi più originali e innovativi del panorama ludico PsOne, sta per tornare su PS2. L'annuncio è stato dato direttamente da Masaya Matsura, fondatore del team di sviluppo Nan On-Sha, durante l'ultimo *Game Developers' Conference* (fiera che riunisce i guru dell'industria dei videogiochi). Il titolo di questo atteso sequel sarà Mojib Ribbon!

Sony rumors

Eccovi alcune indiscrezioni trapelate dagli ambienti Sony:

1) Il seguito di J&D è già in sviluppo e forse verrà mostrato all'E3.

2) Il talentuoso team di Insomniac Games sta preparando un gioco adventure/platform "rivoluzionario" che parte dal motore grafico di Jak&Daxter (che partenza!).

3) The Gateway uscirà finalmente ad autunno (evviva!).

4) WRC2002 e F12002 usciranno entro la fine dall'anno in Europa e supporteranno l'online.

Futurama videogame!

Con tutte le licenze di cartoni animati famosi, era solo questione di tempo perché anche quella di Futurama (ideata da Matt Groening) si tramutasse in videogioco. A dare l'annuncio è la SCI Entertainment Group, che ha affidato lo sviluppo del relativo titolo dedicati a PS2, Game Cube ed Xbox agli svedesi UDS. Futurama sarà un action adventure ambientato nell'universo della serie TV e caratterizzato dallo stesso design (alla realizzazione collabora lo stesso Groening) in cui potremo comandare i tre protagonisti della serie TV: Fry, Bender e Leila.

XBOX A VELOCITÀ FOTONICA

MICROSOFT CI PORTA A BORDO DI VEICOLI FUTURISTICI ALLE PRESE CON CORSE SFRENATE NEL PIÙ PURO STILE WIPEOUT

Quantum Redshift è il nuovo titolo in sviluppo presso gli studi Curly Monster per la console di casa Microsoft. Il titolo che si ispira palesemente alla saga di Wipeout, giocata su PsOne prima e su PS2 poi, punta molto su un background che strizza l'occhio da vicino ai film di fantascienza classici quali Star Wars Episode I e Mad Max. Dopo aver scelto uno dei sette personaggi selezionabili inizialmente (pare che ce ne siano alcuni nascosti sbloccabili avanzando nelle competizioni), potremo prender parte a queste gare al limite della legalità che determineranno il vincitore delle faide tra i clan del futuro. I circuiti, in totale 16, godono di un livello di dettaglio piuttosto interessante e presentano scenari a sfondo spaziale così come piste ambientate sulla Terra ormai in stato di decadenza. Come in Wipeout, si potranno utilizzare armi e power up reperibili durante le gare. Il titolo Microsoft, in uscita per il prossimo autunno, presenterà un'interessante modalità per quattro giocatori.

Benché ancora alle prime fasi di sviluppo, Quantum Redshift può contare su una componente grafica di tutto rispetto.

BURNOUT SU GC

L'ADRENALICO TITOLO ACCLAIM SI PREPARA A SBARCARE SU GAME CUBE

Proseguendo la sua politica multipiattaforma, Acclaim trasporta il velocissimo Burnout su Game Cube e lo rende graficamente più affascinante, dotandolo di un anti-aliasing persistente e di nuovi effetti particellari studiati sfruttando l'hardware del 128 bit Nintendo. Sempre presente il selettore della modalità video 50/60 Hz. L'uscita di Burnout è prevista in conteporanea con il lancio europeo della macchina Nntendo.

IL KUNG FU SECONDO MICROSOFT

ARRIVA PER XBOX UN DIVERTENTE PICCHIADURO MULTIPLAYER CHE RICORDA MOLTO DA VICINO IL MITICO POWERSTONE

Personaggi folli e divertimento in multiplayer saranno i punti di forza di questo titolo Microsoft.

Sviluppato dal team denominato Just Add Monster (facente parte di Microsoft), Kung Fu Chaos, in arrivo su piattaforma Xbox entro l'autunno prossimo, promette di far divertire molti giocatori. Con uno stile grafico che richiama alla mente i migliori cartoon e con degli effetti sonori ricavati da un inglese storpiato ad hoc per rendere più eslirante l'atmosfera, Kung Fu Chaos ci permetterà di scontrarci in arene ispirate ai kolossal hollywoodiani in mirabolanti partite in multiplayer. Confermate per la versione finale le modalità di gioco in squadra, con quattro personaggi sullo schermo contemporaneamente. A questo punto non ci rimane altro che attendere per ulteriori nuovi dettagli.

UNA SQUADRA VINCENTE

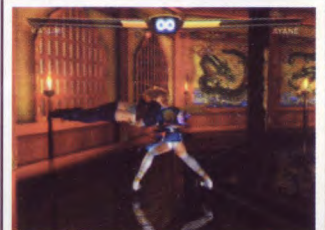
CODEMASTER ANNUNCIA CLUB FOOTBALL, UN GIOCO DI CALCIO PREVISTO PER IL PROSSIMO AUTUNNO PER PS2 E XBOX

Arsenal, Aston Villa, Chelsea, Leeds United, Liverpool, Manchester United, Rangers, Borussia Dortmund, Hamburg SV, FC Bayern Munich, Ajax, FC Barcelona, AC Milan, Inter e Juventus. Queste le squadre che avranno l'onore di fregiare i packshot del prossimo titolo Codemaster dedicato all'arte pedatoria preferita da mezza Europa: Club Football. Ogni versione sarà completamente localizzata e rispecchierà i colori del team prescelto. Il gioco dà la possibilità agli utenti di crearsi un alter ego virtuale ed entrare in squadra a fianco dei propri campioni preferiti. Grazie ad una nuova tecnica fotografica, appositamente creata per Club Football, tutti i calciatori ufficiali del gioco riprodotti in 3D hanno sembianze foto-realistiche. Una volta in campo il giocatore sarà protagonista, ed elemento chiave della squadra durante le partite contro i club rivali nel campionato.

Adesso sappiamo qual è la nostra vera squadra del cuore.

CAPCOM VS GAME CUBE

Sinceramente, dobbiamo ammettere che non sappiamo ancora se considerare positiva o negativa la notizia diffusa da Capcom: a quanto pare, infatti, il fantomatico gioco di combattimento che farà la sua apparizione su Game Cube nel secondo trimestre 2002 altro non è che il porting di Capcom Vs SNK 2 - Millionaire Fighting 2001. Peccato: in cuor nostro speravamo in un titolo inedito.

DEAD OR ALIVE DIVENTA UN FILM

Il cinema si ispira sempre più spesso ai videogames. Non sorprende perciò l'accordo tra Tecmo e Mindfire Entertainment siglato questo mese per la realizzazione di un lungometraggio basato sull'universo di Dead Or Alive. Il film uscirà in concomitanza con un nuovo episodio della serie entro la fine del 2003. Per i protagonisti si fanno i nomi delle attrici più belle e famose del firmamento di Hollywood: Sandra Bullock, Pamela Anderson, Wynona Raider e Jenny McCarthy (foto).

RUMORI

GT4 tra due anni

In occasione della fiera Toyota Amlux, tenutasi a Tokyo nell'ultimo week-end, Kazunori Yamauchi di Polyphony Digital ha parlato nuovamente della serie Gran Turismo.
A quanti volevano sapere le sorti di GT4, Kazunori ha dichiarato che il prossimo gioco della saga sarà dedicato quasi esclusivamente al multiplayer con percorsi e macchine da scaricare dalla rete e con numerose migliorie rispetto al terzo episodio. In ogni caso mettiamoci l'animo in pace: GT4 pur non avendo una vera e propria data di rilascio, è previsto tra almeno due anni. Prima Polyphony vuole portare a termine un paio di progetti che ha in cantiere da un bel po' di tempo.

Un calcio al Lego!

Electronic Arts, dopo aver siglato l'accordo per la creazione di nuovi titoli basati sui famosissimi mattoncini colorati, presenta le prime schermate di Lego Soccer, titolo previsto per PS2 e Gameboy Advance per il prossimo maggio.

Il ritorno di Contra

Nato come saga arcade diversi anni fa, Contra è un gioco che ha vissuto anche una splendida giovinezza su Super Nes, dove forse gli è stata dedicata la versione più riuscita (Super Contra - Konami). Ora, alla ricerca di nuovi stimoli, Konami rispolvera una titolo che ha già goduto di due adattamenti su PsOne, entrambi di qualità infima. Per il momento non possiamo darvi dettagli approfonditi, ma pare che dietro la versione di Contra per PS2 ci sarà proprio il team capitanato da Hideo Kojima! Questo lascia ben sperare per le sorti di questo gioco d'azione futuristico che vede scontrarsi umani e terribili alieni. A presto per ulteriori news.

UN ENGINE 3D... PORTATILE!

È ITALIANO IL NUOVO MOTORE POLIGONALE SVILUPPATO SU GAMEBOY ADVANCE: BLUE ROSES

Textures Mapping, Soft Skinning e una mole di poligoni su schermo superiore alla media. Questo e molto altro è quanto vedremo su GBA grazie agli italianissimi Raylight Studios, autori di questo fantastico engine.
I demo mostrati sono stati un titolo simil-Wipeout ed un interessantissimo Survival Horror.

IL COWBOY DI SEGA

SI CHIAMA GUNGRAVE IL NUOVO GIOCO IN PRODUZIONE SEGA PER PS2

Presentato al recente Sega Jam 2, happening riservato alle prossime novità di mercato della sotco nipponica, Gungrave, sviluppato dal team Red Entertainment sembra essere un arcade in terza persona con un protagonista derivato da manga simili a Trigun. Presto ulteriori dettagli; per ora ammirate le prime screen!

KONAMI IN MAGLIA GIALLA

KONAMI COLPISCE ANCORA E SI TUFFA NEL MONDO DEL CICLISMO, UNO SPORT SPESSO TRASCURATO DAGLI SVILUPPATORI

Programmato dal team di Osaka (KCEO), Tour de France si rivela come la più curata simulazione ciclistica in circolazione. La beta version che abbiamo visionato (in italiano) possiede un buon numero di modalità di gioco. Alla stregua di Gran Turismo, è possibile variare diversi aspetti, compresi il settaggio della bici, le condizioni atmosferiche e l'orario di gara. C'è anche un flessibile editor per creare il nostro ciclista e che ci permette di modificarne il nome, l'aspetto, la nazionalità e i vari accessori.
Tecnicamente non sembra granché, i difetti maggiori li abbiamo riscontati nell'aggiornamento dello schermo (meno di 30fps) e nelle textures.

DOPPIA AZIONE PER RAGE

UN NUOVO GIOCO D'AZIONE CON PROTAGONISTI UNO SCERIFFO ED UN DETENUTO È IN ARRIVO SUL MONOLITE SONY

Rage ha diffuso le prime immagini di Twin Caliber, gioco d'azione con due protagonisti in antitesi: lo sceriffo Fortman e il carcerato Valdez, uniti in uno scontro contro le forze del male. Tra le caratteristiche salienti, si segnala la possibilità di gioco a due e la capacità dei protagonisti di sparare in due direzioni contemporaneamente.

IN ALTO, NEI CIELI DI XBOX

CRIMSON SKIES, TITOLO ACCLAMATO SU PC, DIVENTA ESCLUSIVA XBOX E SI APPRESTA AD UNA NUOVA USCITA A 128 BIT

Crimson Skies: High Road To Revenge arriverà quest'autunno su Xbox. Il titolo, sostanzialmente uno sparatutto, ci farà pilotare 10 differenti aeroplani da guerra provvisti di cannoni, mitragliatrici e bombe al Napalm. Previste numerose modalità multigiocatore, anche se ancora non ci è dato di sapere se saranno accessibili on-line.

SVELATI I SEGRETI DI MARIO!

EMERGONO I PRIMI DETTAGLI RELATIVI AL NUOVO EPISODIO DI MARIO

In una recente intervista a Famitsu, Shigeru Miyamoto ha rivelato alcuni interessantissimi dettagli relativi al prossimo Super Mario Sunshine. Sembra che la versione completa del titolo Nintendo offrirà dei livelli enormi, il cui numero è già stato finalizzato dagli sviluppatori. Inoltre, anche se non meglio specificato, sono previste alcune features prese in prestito da Zelda Ocarina Of Time, titolo di richiamo del filone RPG esclusiva Nintendo. Dalle prime immagini diffuse, si segnala un curioso idrante inserito in uno zaino sulle spalle del nostro Mario.

RUMORI

Dal GBA alla PS2

Ecks VS Sever, lo sparatutto in prima persona, ispirato al film in uscita in America a novembre, sta per fare la sua apparizione anche su PS2, dopo il discreto successo della versione Gameboy Advance.

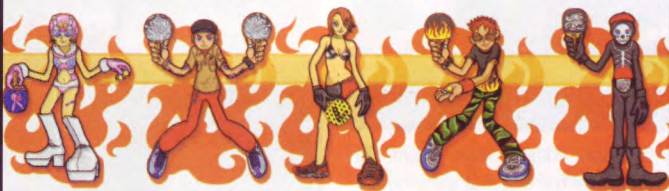
2 milioni di diavoli

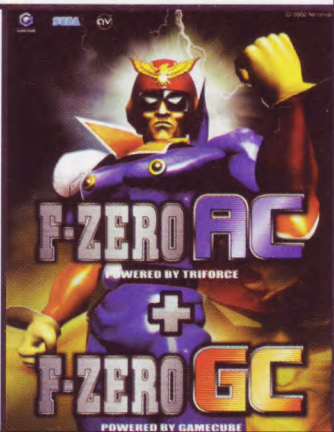
Devil May Cry è da considerarsi a tutti gli effetti uno dei maggiori successi del 2001. Pensate che Capcom ha raggiunto un totale di 2 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo: 650.000 copie in Giappone, 720.000 negli Stati Uniti e infine 690.000 sul mercato europeo. Un risultato che la casa di Osaka spera di bissare col prossimo sequel!

XIII

Questo numero romano indica il nuovo FPS prodotto dalla Ubisoft ispirato ad un popolare fumetto belga. La peculiarità di XIII sarà la sua veste grafica completamente in cel shading.

NON ROMPETE LE PALLINE! TAITO SI DA' AL PING-PONG

Il nuovo cabinato Taito, dal titolo **Raizing Ping Pong**, cattura subito le attenzioni dei videogiocatori per via delle vere racchette da ping-pong disposte sulla plancia: queste permettono, grazie ai soliti sensori applicati sullo stesso Coin Op, di performare diversi e spettacolari colpi che garantiscono una certa varietà di tattiche da utilizzare, contro gli avversari gestiti dalla CPU. Questi, 10 in totale, sono rappresentati con un design manga/cartoonesco. I "campi" dove dovremo sfidarli, molto differenti dai palazzetti dello sport ai quali siamo abituati ad osservare le gare di questa disciplina, spaziano dalla discoteca al livello in strada aperta.

FZERO ARCADE

Nintendo ha annunciato lo sviluppo di due capitoli della serie F-Zero destinati rispettivamente al GameCube e alla nuova scheda arcade Triforce (quindi al mercato delle sale giochi).
Il team incaricato dello sviluppo è Amusement Vision, una sussidiaria Sega che annovera tra i suoi lavori la serie Virtua Striker, Super Monkey Ball e Daytona 2001 per Dreamcast. L'arrivo dei due titoli è previsto in Giappone per fine anno in contemporanea GCN-Triforce

UN GRADITO RITORNO IN CASA SEGA

Jean-Luc Dieudonne è rientrato a far parte di Sega Amusement Europe Ltd in qualità di manager delle vendite, dopo due anni di assenza dall'industria. Jean-Luc utilizzerà la sua esperienza decennale per rafforzare la presenza di Sega nell'Europa meridionale. Jean-Luc sarà a capo di una nuova struttura denominata Liz Ward che si occuperà dei rapporti tra Sega e i distributori locali e che, egli stesso assicura, "aiuterà i clienti e sarà il principale punto di riferimento per il nostro mercato". Nella foto, la stretta di mano tra David Barron (CEO di Sega Amusement Europe) e Jean Luc Dieudonne.

IL COIN-OP DEL MESE

Sviluppato dalla **Konami** e non ancora importato in Europa, **Nice Smash** è uno di quei Coin-Op che vi faranno sudare molto. Come controller infatti, troviamo delle mini-racchette alle quali sono applicate dei sensori che funzionano in combinazione con quelli del mobile arcade. Manovrando le racchette alla stessa maniera di Samprass o Agassi, saremo in grado di battere l'avversario digitale o quello (eventuale) umano.

RECENSIONE COIN-OP

K9999 - Dopo il fallimento del progetto Krizalid in KOF99, la NEST ha creato questo nuovo e perfezionato clone di K' (i due hanno lo stesso guanto sulla mano) per assistere Kula nello sterminio di K'. Quasi imbarazzante la somiglianza con il personaggio di Testuo del film di animazione Akira di Otomo, tanto da condividerne addirittura la stessa voce, avendo come doppiatore comune Nozomu Sasaki.

FOXY - Già vista in KOF2000 come personaggio secondario, Foxy accompagna Kula nella sua missione di eliminazione, ricoprendone anche il ruolo di nutrice in seguito alla distruzione della balia-robot Candy. Combatte usando tecniche di scherma europea armata di un appuntito fioretto.

ANGEL - Non si conosce molto della sua storia. Sembra non avere uno stile di combattimento ben definito. Ha forme provocanti ed è vestita molto sexy.

MEI-LI - In cinese il suo nome significa "ragazza carina". Sembra uscita da una serie animata giapponese, si è unita al team coreano sostituendo Jhun. Come tecnica di combattimento utilizza una versione personalizzata di Tai-quan-do.

Ennesima edizione di uno dei franchise di maggiore successo della ex-SNK. Quest'anno i partecipanti al torneo sono addirittura 40, divisi in 10 squadre di 4 personaggi ciascuna come già visto in KOF99/2000. Alcuni team sono stati modificati introducendo personaggi eliminati nelle precedenti incarnazioni. Abbiamo il ritorno di Goro Daimon, del soldato scelto Heidern e della cinese Xiang-fei, inoltre, sia Iori che Kyo non sono più personaggi singoli come in Kof99/2000, ma entrambi fanno parte di un rispettivo team. Come ogni KOF che si rispetti, anche il 2001 ci riserva alcune gradite sorprese a partire dall'introduzione di nuovi personaggi: oltre a Mei-li è stata aggiunta una nuovissima squadra capitanata da Kula chiamata NEST.

Seguendo l'articolata evoluzione del plot narrativo in KOF, quest'anno ci ritroviamo di fronte addirittura due boss finali. Dovremmo scontrarci con il vero Zero (il cui clone era il boss di KOF2000), accompagnato da 3 esclusivi quanto letali strikers : un leone nero (?), Klizalid (!), e Long (eterno nemico di Lin), Eliminato Zero, affronteremo uno dei più forti boss che la saga abbia mai avuto: Igniz, biondo capo della NEST. Graficamente parlando ogni personaggio sfoggia la sua forma migliore: Eolith ha aggiunto nuovi frames di animazione e nuove ed originali mosse, sia normali che speciali. Ho notato una migliore realizzazione nei contrasti e nelle collisioni fra sprites. Gli stages sono ovviamente tutti inediti: si va dalle nevi della Korea, alla pista automobilistica di Interlagos in Brasile, fino ad arrivare a Venezia! Tutti i fondali sono ricchi di animazioni e di dettagli ed ognuno è accompagnato da musiche totalmente originali, e qualitativamente simili alle passate edizioni. Le più marcate innovazioni sono state apportate alla dinamica di combattimento: eliminate le tanto criticate, quanto inutili, modalità "armor" e "counter" è stato introdotto un nuovo sistema di combo chiamato "Super Cancel Sys-tem". Ora il giocatore può interrompere qualsiasi mossa normale, con una super mossa. Inoltre, per la prima volta nella storia di KOF, alcuni attacchi particolarmente potenti possono far letteralmente volare il malcapitato avversario verso la fine dello schermo facendolo "rimbalzare" e rendendolo praticamente inerme a qualsiasi ulteriore combo. Questa nuova modalità viene chiamata "Wire attack system".

Il sistema degli strickers è stato rivoluzionato, tanto da modificare sostanzialmente lo schema introdotto proprio da KOF 94. A differenza delle passate edizioni gli scontri non sono più vincolati ad una formula di 3 vs 3 o 4 vs 4 (con uno striker ciascuno), ma al giocatore viene data la possibilità di scegliere quanti personaggi usare nel combattimento; i restanti saranno considerati strikers. Completa libertà di scelta, quindi: potremo persino combattere con quattro personaggi giocanti senza strikers oppure con uno solo e con tre strikers! Per sopperire all'evidente svantaggio che una tale scelta comporta, più personaggi giocanti si sceglieranno, maggiore sarà il danno che essi subiranno e le loro capacità offensive saranno proporzionalmente attenuate, rispetto a chi sceglierà di giocare invece con un più alto numero di strikers. Tali scelte influenzeranno sia il tempo di caricamento delle super mosse che il loro numero. Confusi? Eppure è più facile di quanto sembri...

Tutte queste innovazioni hanno apportato un sostanziale beneficio alla giocabilità, ora più varia ed equilibrata, protesa verso una maggiore aggressività dovuta all'aumentare del numero delle combo possibili. Anche l'innovativo "strikers system" ha accontentato le richieste dei loro sostenitori/detrattori.

Completa la lista delle novità l'elevato numero di pose di vittoria per ogni personaggio e le scene di intermezzo tra i combattenti (memorabile quella tra Kyo e Iori). Ogni team ha una propria storia e un finale diverso e la tendenza a terminarlo con tutti i personaggi per scoprire tutti i retroscena è elevata. Il giudizio finale non può che essere positivo soprattutto se siete, come me, un "KOF-fan"!

Luca Paolini

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

Il telefonino del futuro non sarà più lo stesso oggetto che adoperiamo oggi. Potete scommetterci. Tra qualche mese, con il semplice tocco del nostro pollice, saremo in grado di navigare su Internet, guardare film in TV, giocare ai titoli dell'ultima generazione, ascoltare musica in MP3, finire la nostra tesi pochi minuti prima di entrare in aula. E molto altro ancora. Se siete scettici a riguardo, non dovete far altro che leggere le pagine di Future's Sight!

Nicodemo Angì

www.cybiko.com

Il techno-teen-ager è fra noi

Agenda, telefono, editor di testi, lettore MP3...

Qui sopra e in alto, il modello precedente del Cybico.
In basso a destra, il nuovissimo Cybico Extreme.

Soldatini, bambole, trenini elettrici... tutti questi giocattoli, che hanno fatto divertire migliaia di generazioni nel corso dei secoli, sono ormai irrimediabilmente out. O almeno questa è l'impressione che si ricava guardando certi oggetti del terzo millennio. Questo Cybiko Extreme è, in tal senso, illuminante. Estetica che definire vivace sarebbe riduttivo, grande display e mini tastiera QWERTY, antenna "gommosa" e pulsantoni morbidosi: ha tutto per piacere ai più giovani. Tecnicamente viene definito "Wireless computer", e in effetti la sezione a radiofrequenza è molto sviluppata, visto che ha una portata di 200 m... Va bene, ma per fare cosa?

Extreme è, in effetti, un lontano parente dei walkie-talkie, ossia di quelle radioline ricetrasmittenti che sono state (e sono ancora) uno dei giochi preferiti dei ragazzi. È in grado di creare una Virtual Local Network, ossia può comunicare con altri apparecchi simili, sempre che si trovino nel suo raggio d'azione: sarà così possibile inviare messaggi, immagini, file e, naturalmente, parlare con gli amici.

Cybiko Extreme ha un potente processore, 2.5 MB di memoria, un registratore vocale ed una porta USB per connettersi ad un PC, in unione al quale può anche spedire e ricevere E-Mail.

La sua facilità nel creare reti locali rende poi facilissimo il gioco multiplayer, senza necessità di collegamenti a filo o con linea telefonica; se non c'è nessuno in vista sarà il Friend Finder a trovare gli amici che si stanno cercando. Se, invece, si vogliono fare nuove conoscenze, si può inviare un Personal Profile: sicuramente si troverà qualcuno con cui fare amicizia! Per pianificare feste, uscite e appuntamenti tornerà molto utile l'agenda incorporata e per ricordare le cose che sono successe basterà scriverle nel diario personale. Extreme, però, non è solo gioco: un editor di testi, una calcolatrice scientifica ed un traduttore permetteranno al nostro techno-ragazzo di primeggiare a scuola e fare contenti mamma e papà. Questo simpatico oggetto può essere personalizzato al massimo: programmi, sfondi, immagini faranno di ogni Extreme un esemplare unico. Non si può non parlare del lettore MP3, fornito come accessorio opzionale ed in grado di regalare ancora più divertimento! Il prezzo? 160 Euro circa!

Extreme è il più recente discendente della stirpe dei Cybiko, che comprende anche il modello Cybiko tout court, disponibile in diverse varianti di colore contraddistinte da nomi alquanto immaginifici: Cyber-Sea Blue, Plasma Purple ed altri. Anche questo apparecchio è alquanto dotato tecnicamente: processore Hitachi a 32 bit con frequenza di clock di 11 MHz, coprocessore matematico ed 1 MB di memoria, espandibile tramite schede opzionali. Il display, a toni di grigio, ha una risoluzione di 160 x 100 pixel ed il collegamento con il computer avviene tramite una classica porta seriale RS 232. Le trasmissioni radio avvengono ad una frequenza di circa 870 MHz con una portata che varia fra i circa 50 m all'interno degli edifici ed i 100 in aria libera.

L'evoluzione del WAP

EV-500 MDP
Now Evolution

Piccolo come un cellulare. Piccolo ma con uno schermo grandissimo, perlomeno in rapporto alle dimensioni esterne. Che tipo di oggetto potrà mai essere questo? Si chiama EV-500 MDP, è prodotto da NowEvolution un'azienda della North Carolina.

Questo dispositivo, basato sui minuscoli supporti DataPlay, consente di ascoltare file MP3 e di guardare filmati in modalità Windows Media o Mpeg4.

Il display LCD, retroilluminato, ha una diagonale di due pollici e, in unione ai pulsanti di controllo, dà all'apparecchio un aspetto che ricorda molto quello di un telefono cellulare. Le possibilità operative sono molte: è presente un'uscita stereo, per collegare un paio di cuffie o l'impianto Hi-Fi, un microfono per registrazioni vocali incoprorato ed è possibile usare, oltre ai DataPlay, anche schede di memoria MultiMedia o Secure Digital. Un interessante accessorio opzionale è il sintonizzatore TV che trasforma NowEvolution un piccolissimo televisore portatile.

Wireless portatile

WISP Megabeam

Il tempo è prezioso per tutti, figuriamoci per un manager o un professionista. È facile capire che costo ha, per l'azienda o per il dirigente, ogni spreco di questo bene così pregiato. Megabeam può far recuperare tempo che altrimenti sarebbe irrimediabilmente sprecato.
Ma cosa c'è dietro a questo nome così particolare? Megabeam è il nome di un Wireless Internet Service Provider (WISP) (che può contare su partners del livello di IBM e Cisco Systems), che intende fornire un servizio di accesso al Web tramite onde radio. Nelle aree coperte dal servizio, qualsiasi utente con un dispositivo portatile (computer, palmare e simili) potrà navigare su Internet o collegarsi al proprio network aziendale: basterà una scheda di rete in standard 802.11b, noto anche come wi-fi.
Le prime sperimentazioni (avviate in alcuni terminal degli aeroporti di Fiumicino e Linate, nella catena di alberghi Starhotel e in altri siti) fanno capire come questo servizio sia rivolto ad una clientela business che intende sfruttare al massimo gli inevitabili tempi morti connessi agli spostamenti. Lo standard 802.11b, ricordiamolo, opera sulla frequenza di 2,4 GHz e consente una velocità di trasmissione fino a 11 MB al secondo. Secondo l'istituto di ricerca IDC, saranno circa nove milioni gli utenti europei che si connetteranno ad Internet in modalità wireless: le premesse per il successo di Megabeam sembrano, perciò, esserci tutte!

Luminex, il tessuto che ti "accende"

www.luminex.it

Immaginate di indossare un vestito che cambia tonalità assieme al vostro umore...

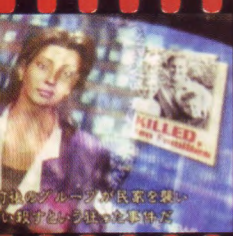
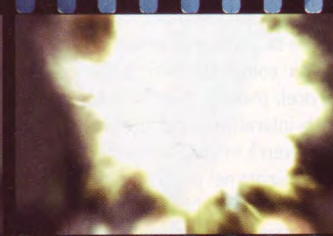
Era destino: anche uno dei motivi più ricorrenti nei romanzi e film di fantascienza doveva trasformarsi in realtà. Il tessuto luminoso, il vestito che cambia colore, l'abito che pulsa con il ritmo del nostro cuore o riflette il nostro stato fisico stanno per arrivare...
O, perlomeno, i sarti, gli stilisti e le case produttrici hanno a disposizione un materiale che consentirà loro di confezionare, se soltanto lo vorranno, capi con queste caratteristiche.
Questo straordinario tessuto si chiama Luminex e nasce dalla ricerca di Caen, un'industria impegnata nel campo dell'elettronica destinata ad esperimenti scientifici e aerospaziali coadiuvata da un'azienda di Prato, la Fit, e da una svizzera, Stabio.
Luminex è un nuovo tessuto in grado di emettere luce propria (non riflessa), può essere realizzato con filati di ogni tipo e natura ed emettere luce in diverse colorazioni.
Le fibre luminose impiegate per produrlo sono di un particolare tipo, lo stesso utilizzato come rivelatore di particelle elementari negli esperimenti di fisica sub-nucleare; Caen è leader mondiale nella produzione di apparecchiature elettroniche per questo particolarissimo settore.
Luminex, ovviamente coperto da brevetto internazionale, integra le fibre ottiche con quelle tradizionali: il risultato è la possibilità di realizzare camicie, pantaloni, abiti, ma anche tendaggi e tessuti di

arredamento, che brillano, grazie ad una piccolissima batteria ricaricabile, solo nei punti scelti dallo stilista. È così possibile dare vita ad un reticolo fluorescente di disegni e decori, senza limiti se non quelli della fantasia.
L'evoluzione dell'impiego di questo tipo di fibra è già tracciata: utilizzando microscopici chip Luminex potrà dar vita a tessuti che si coprono di immagini cangianti sotto l'impulso di un telecomando o mutarsi in stoffa "intelligente", in grado di elaborare segnali come il battito cardiaco o la temperatura del corpo e di rispondere a stimoli ambientali come suoni o variazioni di luminosità, e questo potrà servire anche ad applicazioni professionali, come gli abiti da lavoro.

Addicted to game

www.telepong.com

Telefonare è importante, ma giocare lo è ancora di più!

Forti di questa convinzione, i signori di UCP, società specializzata nello sviluppo di tecnologie per la comunicazione mobile, e la Lomographic Society hanno fondato Telepong. Questa azienda produrrà terminali di telefonia cellulare rivolti in particolar modo ai giovani, meglio se molto interessati al videogioco e ad attività come gli EMS (Enhanced Message Service), photo e music messaging, e ancora, giochi interattivi basati su Java. La produzione, che avverrà in collaborazione con Flextronics Inc, è iniziata nei primi mesi del 2002 ed il lancio europeo dovrebbe avvenire prima dell'estate. Il primo cellulare della Telepong è infatti dotato di un sontuoso display a 65.000 colori, sistema operativo Linux e la possibilità di inviare EMS.
La parte squisitamente telefonica è compatibile con il sistema GPRS ed il browser WAP è in versione 1.2.1.
Il joystick integrato consente di giocare in maniera intuitiva ed efficace, e non manca poi l'organizer e un completo sound-composer.
Telepong avrà un prezzo intorno ai 350 Euro e, almeno in una prima fase, verrà distribuito esclusivamente attraverso i gestori di telefonia mobile europei.

KODAK E100SW
KILLED.
グループが民家を襲い
それが悪夢の始まりだった—

biohazard

La rinascita del Game Cube

Atteso dai possessori di Nintendo Game Cube come il salvatore della patria o, per meglio dire, come la Killer Application in grado di risollevare le vendite di un'ottima macchina da gioco, che però stenta a decollare in terra natia, Bio Hazard Rebirth ha finalmente fatto la sua comparsa anche nella redazione di Evolution. Di seguito, troverete il nostro test e una cronostoria dettagliata di tutta la saga. A chiudere, un estratto del diario di Albert Wesker.

A cura di Davide Belardo e Giuseppe Nigro

IL DIAVOLO DI CAPCOM
Bio Hazard TimeLine

L'idea di riportare in vita il genere dei giochi horror, ormai fermo da molti anni a titoli del passato (quali ad esempio la serie ispirata alla sexy-strega Elvira, per C64, Amiga 500 e PC, 7th Guest e Phantasmagoria per PC, o le avventure del detective Edward Carnby nella saga di Alone in the Dark, il gioco per PC che sicuramente ha ispirato di più i programmatori Capcom), fu di Shinji Mikami (foto) e di Tokuro Fujiwara, allora supervisore del progetto presso Capcom, ora alla Sony, in qualità di capo del Team Deep Space (Extermination, PS2). Laureatosi alla Doshisha University (università privata di Kyoto) presso il dipartimento di scienze commerciali, Mikami iniziò a lavorare in casa Capcom circa dieci anni fa, con la partecipazione allo sviluppo degli ultimi giochi per Super Famicom. Il progetto Bio Hazard, fu concepito con l'intento di creare il gioco più terrificante di sempre. Biohazard doveva essere inizialmente uno sparatutto in prima persona, con protagonisti dei fantasmi. Qualcosa di simile ai titoli che andavano per la maggiore in quel periodo, come Quake o Doom II. Il desiderio di inserire le armi da fuoco però, unito alla volontà di impressionare e terrorizzare il giocatore ogni volta che girasse l'angolo e alla veritiera constatazione di come il genere degli FPS non si adattasse troppo ad una console, dirottò il team nipponico verso altre strade. Mikami era (ed è tuttora) un grandissimo fan dei film horror, categoria ove lo spettatore viene disturbato e turbato in modo violento da tutto quello che normalmente gli altri film non fanno vedere. Ispiratosi più o meno palesemente al film di George Romero "La notte dei morti viventi", Mikami decise che i protagonisti del suo gioco dovevano essere gli zombies: egli stesso infatti, riteneva che nessuna morte fosse più spaventosa del venir divorato vivo da uno di loro. Fu questo l'inizio di una nuova categoria di giochi: i Survival Horror. Questa volta non era sufficiente uccidere e distruggere i nostri nemici: bisognava sopravvivere sino alla fine del gioco.

Shinji Mikami in una curiosa espressione.

Violenza digitale, gore, splatter: in pochi credevano che la nuova console Nintendo potesse fregiarsi in un lasso di tempo così breve, di un titolo in grado di vantare una quantità tanto elevata di elementi macabri. Eppure, tutto si fa in nome della Nintendo Difference. O forse sarebbe più corretto dire Yen difference: Miyamoto non lo ammetterà mai, ma quando, in quel di settembre, strinse la mano a Mikami, assicurandosi i diritti per il porting della serie di Bio Hazard (e per la realizzazione in esclusiva del quarto episodio) sul suo nuovo Game Cube, era ben conscio che parte della sua filosofia, andava a farsi benedire in nome del vile dio Danaro.

A distanza di appena sei mesi dallo storico accordo, il remake del primo Bio Hazard (aka Resident Evil in occidente) per la console 128 bit di casa Nintendo, ha davvero del miracoloso. Solo il tempo ci dirà se la sinergia di mercato tra Nintendo e Capcom darà o meno i suoi frutti; per il momento, da videogiocatori viziati quali siamo, godiamo della riedizione in veste moderna dell'acclamato survival horror nipponico (PSX, 1996): un titolo che seppe stravolgere le tematiche di Alone in the Dark (Infogrames) dopo averle fatte proprie, e dal quale scaturì un filone d'oro per Capcom e, paradossalmente, per la stessa Playstation.

Racoon City, 1998. Misteriose morti localizzate nei pressi della foresta, turbano da alcune notti i sonni degli abitanti della cittadina. S.T.A.R.S., organizzazione di polizia locale, per far luce sull'accaduto, decide di inviare sul loco una squadra speciale: il Bravo Team. Ben presto, però, S.T.A.R.S. perde i contatti con i suoi uomini ed è costretta a spedire in loro soccorso una nuova unità di agenti scelti: l'Alpha Team. Decimata da un branco di famelici cani assassini, Alpha Team troverà apparente riparo presso un antica mansione, eclissata nel cuore della foresta. Nessuno dei membri della squadra speciale poteva immaginare quale sarebbe stata la loro sorte...

Cos'è Bio Hazard? Quanti si trovassero per la prima volta alle prese con questo titolo, sappiano che il survival horror di Capcom non è troppo dissimile da... Luigi's Mansion! Tralasciando il contesto di gioco nel quale vi poneva il titolo Nintendo, in Bio Hazard dovrete, allo stesso modo, esplorare le stanze della casa, risolvere puzzle ed enigmi e raccogliere chiavi. Naturalmente, la fauna assetata di sangue che popola la dimora non vi renderà le cose affatto semplici.

Diversamente dal titolo sviluppato da Miyamoto, però, la telecamera virtuale presente in Bio Hazard, è fissa: piazzata negli angoli più "cinematografici" di ogni stanza pre-renderizzata, essa è in grado di garantire, pur nella sua rigidità, un angolo di visuale quasi sempre soddisfacente (eccettuato durante alcuni combattimenti) e, soprattutto, drammaticamente angosciante. Col massimo del piacere per chi ama essere spaventato da un videogioco.

Dopo aver selezionato il nostro alter ego digitale tra Jill Valentine e Chris Redfie, assisteremo al bellissimo filmato introduttivo, realizzato completamente in CG (quello originale per PSX, era girata dal "vivo" con attori... professionisti). Benché a livello di storia, le differenze tra i due protagonisti

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SURVIVAL HORROR
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	2 DVD-ROM

biohazard

Questa volta bastano tre morsi dei non-morti per eliminarvi.

Con un colpo ben assestato potrete decapitare lo zombi.

Ammirate il poderoso restyling degli Hunter!

Non sparate ai corvi o vi attaccheranno in massa.

Complimenti! Siete appena riusciti a far esplodere la testa di uno zombi con il gasolio!

siano matginali, giocare nei panni di Chris, invero che ai comandi di Jill, muterà sensibilmente la strategia per arrivare alla degna conclusione. La differenza principale è rappresentata dai due slot extra nell'inventario della bella Jill. Questa difformità di "carico", farà sì che il gioco con Chris risulti meno votato allo scontro a fuoco, di quanto non possa esserlo con Jill, che può contare su un maggior numero di munizioni trasportate. Differente sarà pure la disposizione di alcuni puzzle, che non varieranno, però, in termini quantitativi. Nonostante la sua natura di remake, Capcom ha pensato bene di diversificare la disposizione delle telecamere virtuali originali e di introdurre un paio di novità. Una di queste è rappresentata dai Difensive Items: questi oggetti, quasi sempre coltelli, una volta "attivati" nell'inventario, vengono utilizzati automaticamente dal nostro personaggio nelle situazioni di pericolo estremo. Supponiamo che uno zombi abbia gentilmente deciso di avvinghiarvi in un caloroso abbraccio e che, pur dimenandovi non riusciate a liberavi; a questo punto, in maniera del tutto automatica, il nostro personaggio estrarrà un coltello dalle sue tasche e lo conficcherà nel cranio del malcapitato morto vivente di turno, che lascerà la presa seduta stante, aprendoci la via di fuga. Una volta utilizzato, il coltello sparirà dalla lista dei vostri Difensive Items, a meno che non siate riusciti per tempo a far saltare per aria il cranio dello zombi, in modo da riprendervi la vostra fida lama. A proposito di zombi, l'altra novità presente in Bio Hazard Rebirth, riguarda proprio i terribili non-morti: se ricordate bene, nella versione originale, con una serie prolungata di colpi d'arma da fuoco era possibile farli fuori in via definitiva; questa volta, il solo modo per eliminare in maniera persistente uno di loro, è quello di decapitarli o darli alle fiamme. Se non sopprimerete del tutto uno zombi, questo, dopo uno stato di "morte apparente", si rigenererà in un Crimson Head: in pratica uno zombie più veloce, con unghie molto più lunghe e con degli attacchi paragonabili a quelli degli Hunter. Per effettuare la recisione del cranio, vi sarà sufficiente un colpo del vostro fucile a pompa, altrimenti, se siete molto fortunati, un colpo di pistola ben piazzato potrebbe rivelarsi quanto mai efficace. Diversamente, dar fuoco ad uno zombi è un operazione che comporta una maggiore complessità d'esecuzione: il giocatore dovrà combinare un flacone di gasolio

> Se non sopprimerete del tutto uno zombi, questo, dopo uno stato di "morte apparente", si rigenererá in un Crimson Head...

Aprite il portone e il dobermann entrerà di soppiatto.

BIO HAZARD
PSX / Saturn - 1996

Era 1996, il primo Bio Hazard fu immesso sul mercato e il riscontro del pubblico fu enorme: la magistrale impostazione grafica che prendeva in prestito da Alone in the Dark la visuale a schermate fisse dalle angolazioni fuori sesto, conquistò da subito i giocatori, aggiungendo un comparto grafico sicuramente superiore a tutto ciò che la Playstation aveva fatto vedere fino a quel momento. Ciò che impressionò maggiormente il pubblico, però, fu il perfetto senso di terrore che si veniva a creare durante l'esperienza di gioco: ogni porta, ogni personaggio, ogni angolo, poteva nascondere una mostruosa sorpresa, pronta a farci sobbalzare dalla nostra poltrona! La trama di Bio Hazard ci narra di una serie di misteriosi omicidi, avvenuti nella foresta circostante la città di Racoon City. Il governo, preoccupato, invia una squadra speciale della S.T.A.R.S. (il Bravo Team), ad indagare sugli spiacevoli avvenimenti. Purtroppo nessuno dei membri del Bravo farà ritorno. Il governo non si dà per vinto, anche perché le ricerche fino ad allora eseguite, puntavano tutte su di un solo obbiettivo: la multinazionale farmaceutica "Umbrella". Fu inviata così una seconda squadra sul posto: l'"Alpha Team". Le cose si misero subito male. Scesi dall'elicottero, i membri del team vennero subito attaccati da ferocissimi cani. Fortunata-mente quattro superstiti della squadra (il capitano Albert Wesker, il responsabile strategico Barry Burton, e i due protagonisti che il giocatore poteva decidere di controllare al inizio del gioco, Jill Valentine e Chris Redfield) riuscirono a rifugiarsi in una villa nei pressi del bosco. Apparentemente al sicuro, i nostri eroi non sapevano che l'ingresso in quell'oscuro maniero avrebbe dato il via all'incubo peggiore della loro vita. La casa di Osaka aveva colpito nel segno! Le raccapriccianti animazioni delle creature, le splendide e lugubri ambientazioni, e i colpi di scena, crearono un successo che non aveva mai avuto precedenti per un titolo del genere, tanto da indurre la Capcom a svilupparne un seguito.

BIO HAZARD 2
PSX / PC / N64 / Dreamcast 1998

Passarono due anni e arrivò Resident Evil 2. Il gioco partiva da dove era finito il primo capitolo: appena dopo l'esplosione della villa-laboratorio della Umbrella Corp. Sembrava tutto apparentemente tranquillo, ma il G-Virus, sfuggito al controllo degli scienziati, inizia a tramutare in orrende creature tutto ciò che viene in contatto con esso. Il virus si espande a tal punto che la pacifica città di Raccoon City viene completamente invasa e infestata, tanto da trasformare gran parte della popolazione in un esercito di zombi famelici e assetati di sangue. Il distretto di polizia, nel tentativo di tranquillizzare i cittadini dagli incresciosi avvenimenti, arruola nuovi ufficiali. Tra i tanti, troviamo uno dei due protagonisti, Leon Kennedy, appena arrivato in città per risolvere una missione per nulla facile. Nello stesso momento in un'altra parte di Racoon City, Claire Redfield è alla disperata ricerca di suo fratello Chris.
Sfortunatamente anch'ella è all'oscuro di tutto ciò che accade nella cittadina, e, giunta sul posto, si accorgerà che il suo compito non sarà una passeggiata. La risposta del pubblico fu entusiamante: in chiave di vendite, il secondo capitolo della saga Horror più famosa del mondo, superò di gran lunga il suo predecessore, nonostante l'impatto atmosferico e la sensazione di paura, non fossero per nulla paragonabili al primo capitolo. Sicuramente me una casa infestata di zombi mette molta più apprensione di una centrale di polizia con fogne al seguito! Il problema principale di RE2, fu l'aumento spropositato di armi e munizioni, che non creavano più lo stato di angoscia e terrore vissuto nel primo episodio. Per questo motivo il gioco fu prodotto in due CD-rom uno per lui, l'altro per lei. Novità rilevante era la presenza di due CD che rendevano possibile giocare l'avventura indistintamente con Claire o Leon, per reincontrasi poi nelle scene finali, e ricominciare da capo con l'altro CD. Uno stratagemma che aumentò di poco la longevità.

Il volto di Burton ha davvero del miracoloso.

ed un accendino. Per Jill, questo sta a significare utilizzare un quarto del suo inventario (Chris ha l'accendino di default). Il flacone può essere utilizzato un minimo di due volte, a meno che non si provveda a rifornirlo con le apposite "ricariche" disseminate nei piani della mansione. La scelta di utilizzare o meno le armi da fuoco piuttosto che dar fuoco agli zombi, aggiunge una dose extra di strategia al titolo Capcom. Altra piccola novità, ma forse sarebbe meglio definirla "doverosa" inclusione, riguarda la possibilità di alternare il sistema di controllo utilizzando o meno la leva analogica. Sinceramente ci siamo trovati meglio con la classica croce digitale.
Passando ad analizzare il comparto tecnico, non si può non rimanere impressionati (è proprio il caso di dirlo!) dall'aspetto estetico della prima produzione Capcom per Game Cube.
Personalmente non siamo mai stati dei fervidi sostenitori dei fondali pre-renderizzati a tutti i costi: i limiti derivanti da tale tecnologia, tendono alcune volte a compromettere anche la giocabilità. Eppure, dopo appena un quarto d'ora trascorso nella casa infestata del Game Cube, siamo stati "costretti" a cambiare idea di fronte a siffatta perfezione grafica. Elemento dominante tra le diverse scenografie è la luce. Capcom ha sapientemente sfruttato le possibilità offerte dalla potenza di calcolo di Game Cube per generare alcuni dei più ragguardevoli effetti mai visti in giochi di questo tipo. Candele che proiettano la loro ombra a terra al soffiare del vento, squarci di dimora illuminati dalla luce dei lampi che irrompe improvvisamente dalle finestre, il fuoco delle fiaccole che estende la nostra sagoma finanche al pavimento (anche se c'è da dire come le ombre dei personaggi, al momento della distorsione dovuta al movimento rispetto la luce, tendono a spixellarsi un po' troppo per i nostri gusti), la luce lunare che risplende nelle fenditure delle (poche) locations all'aperto: tutto trasuda classe da ogni singolo pixel e aggiunge un tocco di gotica inquietudine all'esperienza di gioco. Diciamolo chiaramente: mai nessun fondale tridimensionale avrebbe potuto comportare una precisione ed una ricchezza di dettaglio tale. I ciuffi d'erba in mezzo al prato, il tappeto della hall, la carta da parati logorata dal tempo, tutto è stato dotato di un bump-mapping applicato a meraviglia su ogni superficie al punto tale di che non ci meraviglieremmo se, nel bel mezzo della concertazione, vi fermaste ad ammirare lo splendido design barocco della casa maledetta. Inoltre, in molte stanze, un sapiente utilizzo del Full Motion Video, si fonde a meraviglia con la grafica statica (movimento dell'acqua nel laghetto docet). Se i fondali lasciano a bocca aperta per la loro raffinatezza stilistica, i personaggi poligonali non sono da meno. Benché le animazioni ricalchino in larga parte

> "Se i fondali lasciano a bocca aperta per la loro raffinatezza stilistica, i personaggi poligonali non sono da meno."

IL DIAVOLO FA LE PENTOLE MA NON I COPERCHI

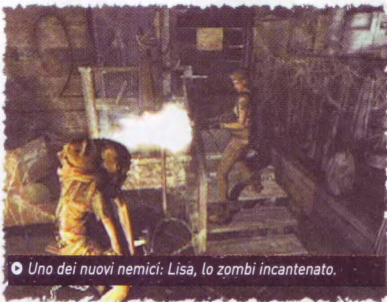
CURIOSITÀ E STRANEZZE DELLA SAGA CAPCOM

Il primo capitolo di Resident Evil pubblicato in America ed Europa, fu censurato sia nel filmato in iniziale, sia nel FMV in-game, dove venne omessa la sequenza del cranio rotolante di Kenneth dell'Alpha Team.

L'anno successivo la pubblicazione del primo capitolo, arrivò sugli scaffali dei negozi europei Resident Evil Director's Cut, che offriva qualche elemento in più rispetto all'originale. Doveva anche includere il filmato finalmente senza censure ma, curiosamente, ciò non avvenne.

Biohazard 2 inizialmente doveva comprendere due personaggi: il poliziotto amico di Chris Redfield Leon Kennedy e Elza Walker una strana motociclista. Al completamento del 70% del progetto, Mikamy & company, decisero di cancellare tutto e ripartire da zero, perché lo ritenevano troppo simile all'originale. Un vero peccato viste anche le originali caratteristiche che il gioco doveva comprendere e le macchie di sangue che dovevano imbrattare i vostri abiti.

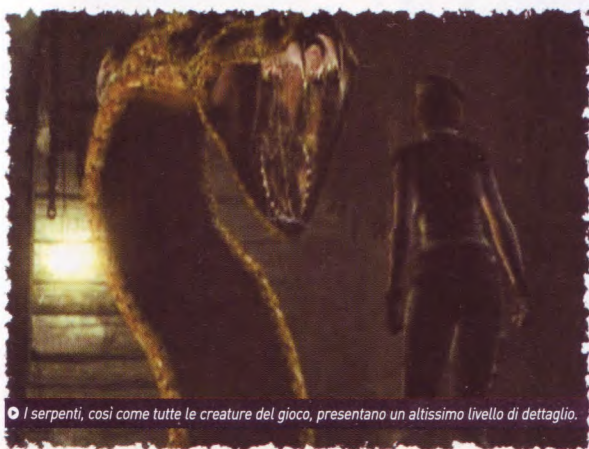
Prima del discreto Resident Evil Gaiden per Gameboy Color, doveva uscire la conversione del primo capitolo ad opera della Hotgen nella primavera del 2000, ma fu misteriosamente cancellata.

I serpenti, così come tutte le creature del gioco, presentano un altissimo livello di dettaglio.

Uno dei nuovi nemici: Lisa, lo zombi incantenato.

quelle della versione originale (ci attestiamo sui 30 fps), ci troviamo di fronte a modelli tridimensionali capaci di raggiungere le soglie del fotorealismo. Mi riferisco in particolare a Berry Burton, capace di trasmettere, grazie alla caratterizzazione del suo volto, una certa credibilità. Cosa che purtroppo non avviene con Jill e Chris, dotati comunque di una ricca espressività derivante dalla loro mimica corporea. Anche le orribili creature di Racoon City hanno subito un poderoso restyling: è ora possibile scorgere nei volti degli zombi i terribili segni di devastazione della carne, con tanto di rivoli di sangue che si affossano nei solchi delle loro gote. Crucciante ma spettacolare. Ragni, Hunters e Serpenti, fino ad arrivare all'apocalittico Tyrant, mostrano di cosa è stato capace il team di Osaka in sede di modellazione. L'unico disappunto, ripetiamo, è il riciclo effettuato da Capcom della quasi totalità delle animazioni dei precedenti episodi: è davvero triste vedere Jill salire o scendere le scale come se stesse camminando su di una superficie piatta. La sezione auditiva, curiosamente, non sfrutta affatto la codifica Dolby Pro Logic o DD 5.1. Un vero peccato: in un titolo come questo, che fa dei lamenti, dei crepitii, degli spari e delle musiche "smorzate" uno dei suoi angoscianti cavalli di battaglia, sarebbe stato quantomeno plausibile "tremare" al sentore dei passi di uno zombi, provenire alle nostre spalle. Mistero. In ogni caso, la qualità del sonoro è senz'altro positiva: alle ottime voci digitali dei personaggi (in lingua inglese con sottotitoli in giapponese), si aggiungono realistici effetti e saltuarie musiche che si possono ascoltare, quasi sempre nelle situazioni più concitate. Per quanto riguarda la longevità, Capcom ha cercato di "mescolare le carte in tavola" per non avvantaggiare troppo quanti avevano già giocato all'originale su PSX: locations disegnate ex-novo, enigmi disposti in maniera differente e situazioni inedite, unite ad una coriacea durata di vita degli avversari, prolungheranno di un paio d'ore il tempo necessario a terminare la prima volta questo titolo. Personalmente abbiamo completato Bio Hazard la prima volta impiegando all'incirca una decina d'ore.
Fortunatamente, come da tradizione, dopo aver concluso la prima volta l'avventura,

BIO HAZARD 3 THE LAST ESCAPE

PSX / PC / Dreamcast 1999

L'anno successivo, la casa di Ryu e compagni a regalò ai milioni di fans, il terzo capitolo della saga. Ambientato ancora una volta nella maledetta città di Raccoon City, il gioco ci metteva nei panni di Jill Valentine, intenta a trovare la via di fuga dalla città, ormai tramutata in un inferno senza fine. Nostro malgrado, dovevamo anche scoprire i piani che l'Umbrella Corp. si era prefissata per diffondere il terrore. La nota curiosa di questo episodio è che, cronologicamente, esso si divide in due fasce temporali: la prima parte dell'avventura si svolge prima degli avvenimenti descritti in Resident Evil 2, mentre l'altra si sviluppa 24 ore dopo la fuga di Leon e Claire.
Tecnicamente Resident Evil 2 offriva sempre la stessa qualità grafica, con il classico misto personaggi in tre dimensioni e fondali fissi bidimensionali con i doverosi miglioramenti del caso.
Il tasso d'adrenalina offerto è sempre alto, grazie anche alla curatissima gestione degli eventi perfettamente amalgamati tra loro. Il sonoro era buono, condito da discreti effetti. Per quanto riguarda la giocabilità c'è da dire che questo terzo capitolo è sicuramente il più facile da portare a termine. Inoltre, la presenza di un solo personaggio giocabile non offriva molti motivi di rigiocabilità, comunque garantita dallo splendido sottogioco dei mercenari. Un capolavoro convertito in seguito anche per Dreamcast, e Pc.

BIO HAZARD GUN SURVIVOR
PSX 2000

Per placare le ire dei videogiocatori, che chiedevano a gran voce il quarto capitolo del Survival Horror per eccellenza, Capcom lanciò sul mercato, non un nuovo capitolo, ma una sorta di spin-off della serie. Gestito con una visuale in prima persona, il gioco non è altro che uno sparatutto con light-gun (compatibile con la G-con45 di Namco) farcito di elementi adventure. Sorretto da una pessima trama, Gun Survivor narra gli eventi accaduti a Ark Thompson che, dopo aver perso la memoria in un incidente aereo, si ritrova in un'isola piena di creature "Made in Umbrella".
Il gioco non convinse sotto alcun punto di vista, la realizzazione tecnica raggiungeva appena una sufficienza striminzita. Solo per collezionisti.

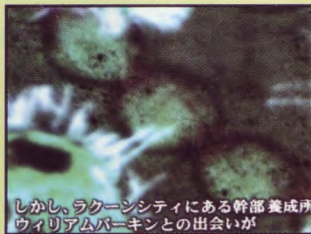
BIO HAZARD GUN SURVIVOR 2
PS2 2001

Seguito del deprimente Gun Survivor uscito per PSX, il gioco non è altro che uno shooting game con la possibilità di muoversi liberamente nell'area di gioco. Basato sugli avvenimenti di Resident Evil Code Veronica, Gun Survivor 2 ci mette nei panni di Claire Redfield o Steve Burnside, intenti a fuggire dall'isola/prigione infestata da ogni sorta di creatura dell'Umbrella. Un titolo "abominevole" sotto ogni punto di vista. Da evitare come la peste. La recensione del nostro Simone Menghini, apparsa sul numero scorso si *Evolution*, può chiarirvi ulteriormente le idee.

avrete accesso ad una nuova modalità (Once Again) e a tre differenti livelli di difficoltà. Completando ancora una volta il gioco, in un tempo compreso tra le tre e le cinque ore, potrete sbloccare particolari add-on che faranno la felicità dei più feticisti tra di voi: si va dalle nuove divise per i protagonisti (tra le tante figura persino quella indossata da Jill in Resident Evil 3) ad una katana, passando per un lanciarazzi. I difetti principali di Bio Hazard Rebirth, sono da ricercarsi, purtroppo, proprio nella giocabilità. L'upgrade digitale di cui ha beneficiato il titolo Capcom, ha influito davvero poco sui problemi originari derivanti da una gestione arcaica delle situazioni combattimento. La sola lentezza dei colpi della nostra rivoltella, se da un lato amplifica notevolmente il fattore "angoscia" (caratteristico di un titolo come questo), dall'altro, tende a divenire troppo presto sintomo di frustrazione per il giocatore meno paziente. Inoltre, almeno due volte, ci siamo ritrovati a sparare nel vuoto, colpendo miracolosamente i famelici dobermann posizionati alle nostre spalle. Un bug gradito quanto deludente. Il problema di girarsi, benché deputato finalmente alla semplice pressione di un tasto (come del resto avveniva in Resident Evil 3), non risolve l'indolenza digitale di Jill, Chris e compagnia. In alcune locations poi (poche a dire il vero), la scarsa visibilità derivante da un angolazione della telecamera sin troppo "cinematografica", è causa di "offuscamento" durante i combattimenti. A livello tecnico invece, le pecche nascono e muoiono all'interno delle sequenze in CG: presenti misteriosi rallentamenti e uno strano "luccichio" nei contorni dei personaggi. Ad ogni modo, tale difetto non invalida in alcun modo le ottime qualità di questo titolo. In breve, nel bene e nel male, Capcom si conferma una casa di sviluppo in grado di spremere al meglio le sue galline dalle uova d'oro. Bio Hazard Rebirth ne è l'ennesima riprova: un titolo piacevole, adatto a chi ha giocato in passato l'episodio originale, e ai novizi. Un gioco in grado di stupire per accuratezza grafica, ma che si trascina difetti strutturali ereditati dal suo genitore. Ma in fondo è ciò che ci attendevamo.

Prima di poter usufurire del lanciafiamme, dovrete sudare le classiche sette camicie.

Uno dei vestiti segreti di Jill, è la divisa del terzo episodio.

WESKER'S REPORT – CONFESSIONI DI UN TRADITORE

Il mio nome è Albert Wesker. Volevo diventare il miglior ricercatore della Umbrella: una società farmaceutica che realizzava armi bio-organiche. Un giorno incontrai uno scienziato di talento, William Birkin, e insieme a lui decisi di intraprendere una strada differente. In quello stesso periodo, entrai nella S.T.A.R.S., un'unità speciale del corpo di polizia di Raccoon City. Umbrella, iniziava ad avere problemi con le persone che lavoravano al R.P.D. e così, divenuto capo della S.T.A.R.S., ho condotto e coordinato e le operazioni della Umbrella continuando a preparare i miei programmi, aspettando il momento giusto per agire. La mia occasione arrivò!

1998 Luglio 7.24

Le strani morti che si susseguivano nei dintorni della foresta vicino ad una villa furono il principio di tutto. La mansione era il laboratorio segreto della Umbrella, ed era chiaro che la causa delle morti fosse il T-Virus. Inizialmente la Umbrella mi disse che dovevo tenere lontano dalla villa la squadra S.T.A.R.S., ma la pressione dei cittadini di Racoon City non me lo permise. Delle due squadre S.T.A.R.S., inviai per prima la Bravo Team. Successivamente inviai la squadra Alpha per recuperare i membri del Bravo Team, ormai dispersi. Durante le indagini, solamente 5 degli 11 agenti S.T.A.R.S. rimasero in vita: Chris Redfield, Jill Valentine e Barry Burton dell'Alpha Team, Rebecca Chambers e Enrico Marini del Bravo.

Era finalmente arrivato il mio momento:

potevo impadronirmi dell'ultima arma bio-organica della Umbrella, il Tyrant, ed unire le energie della Umbrella con quelle di una compagnia rivale. Per acquisire quella società, avrei avuto bisogno di dati concreti di combattimento del Tyrant. I membri della S.T.A.R.S. sopravvissuti erano l'esca perfetta! Decisi che uno di loro doveva essere il traditore (Barry) che li avrebbe portati direttamente dal Tyrant. Per convincerlo sul da farsi presi in ostaggio la sua famiglia. Inizialmente le cose andavano per il verso giusto ma presto il vento soffiò nella direzione contraria. Dapprima eliminai Enrico: aveva scoperto troppo. Attesi poi che Barry mi portasse la cavia per il mio esperimento. Mi iniettai il virus del dottor Birkin, per far credere alla Umbrella la mia morte. Liberai il Tyrant e mi feci attaccare senza reagire. L'effetto del virus mi fece cadere in uno stato di morte apparente, poi mi riportò in vita dotandomi di poteri sovrumani. Ma questo non fu sufficiente alla realizzazione dei miei piani: la S.T.A.R.S. riuscì a scappare dalla casa e a bruciare il laboratorio con tutti i miei studi.

Settembre 1998

Erano passati due mesi dalla distruzione della villa-laboratorio. Per riottenere la fiducia della mia nuova organizzazione mi alleai con Ada Wong, un agente della Umbrella.

Lo sviluppo chiave del G-Virus, era in mano a William Birkin. L'Umbrella decise di assassinare Birkin per vendicarsi del suo doppio gioco e impadronirsi del G-Virus. Ma la squadra scelta capitanata da Hunk, fu decimata da Birkin, che si era iniettato il virus, trasformandosi nella sua stessa creazione. Subito dopo, i ratti trasmisero il G-Virus in tutta Raccoon City.

9.28

I pacifici cittadini si tramutarono in zombie. Con tutto in tutto il caos generato, l'Umbrella Europe aveva messo appunto una nuova B.O.W. chiamata Nemesis, che fu inviata per

eliminare la S.T.A.R.S. Decisi allora di ottenere dati precisi sul Nemesis.

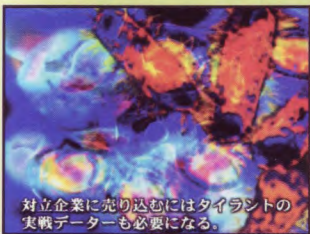
9.29

L'Umbella penso bene di mandare un Tyrant a sopprimere Leon e Claire. Stavano indagando un po' troppo. Le mie ricerche mi portarono a scoprire che Birkin aveva nascosto i risultati dei suoi studi, nel pendente di sua figlia Sherry. Riuscii a catturarla, grazie alla collaborazione di Ada. Ma la passione che Ada provava per Leon, non mi permise di mettere le mani sul G-Virus che Leon aveva preso da Sherry. L'affetto che la mia collaboratrice provava per uno dei miei nemici, la portò quasi alla morte. Ma decisi di salvarla poiché mi sarebbe stata utile. Successivamente, Leon gettò via il virus, e io non riuscii a recuperarlo. Hunk arrivò prima di noi.

9.30

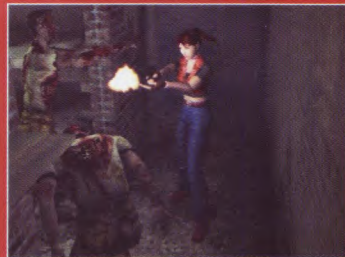
Decisi allora di spedire Birkin, il mostro, a massacrare Claire e Leon per ottenere così i suoi dati in combattimento. Birkin fu sconfitto ma ottenni comunque i dati dal suo cadavere.

10.01

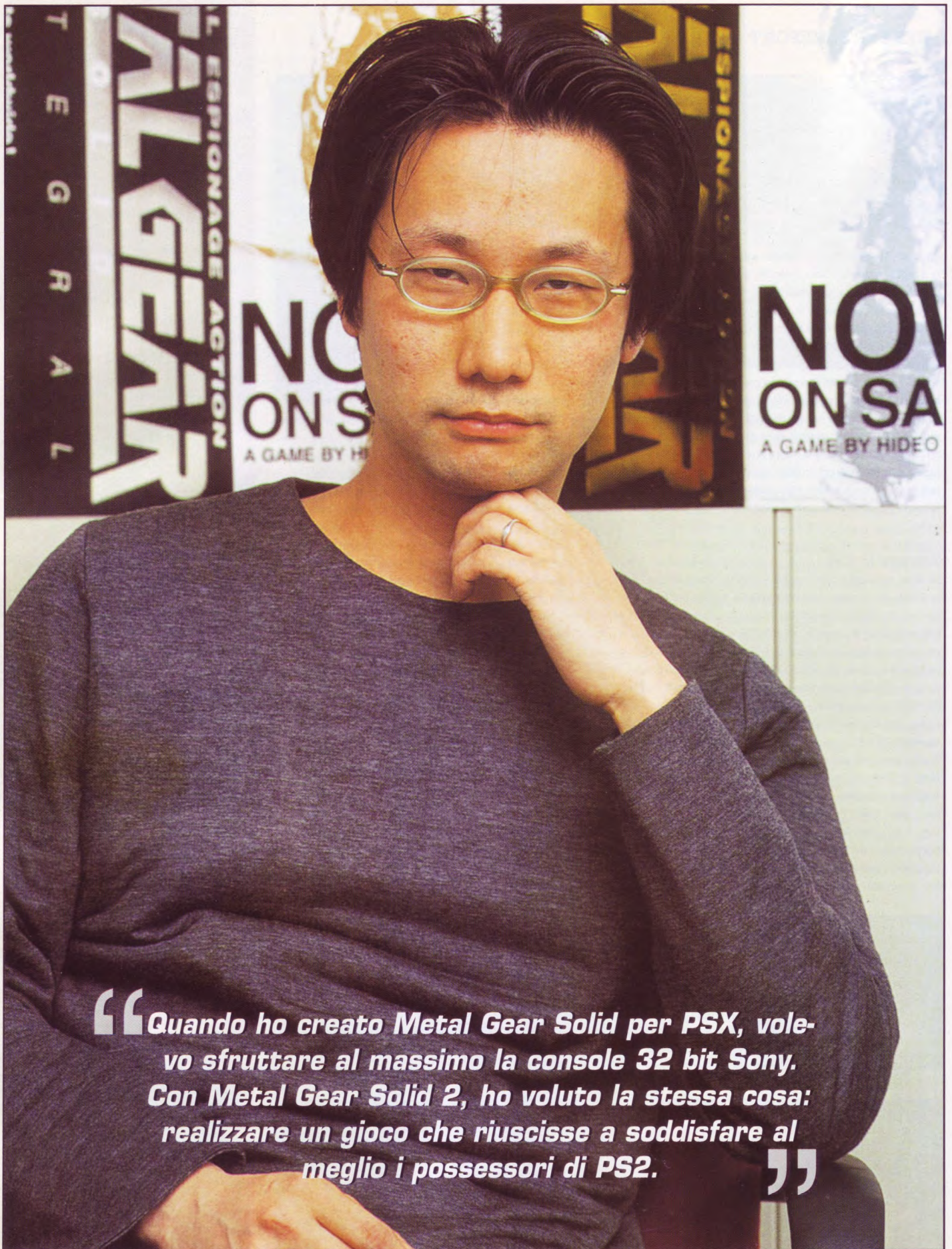
Il governo bombardò Raccoon City, per arrestare il diffondersi dell'epidemia. Questo era il motivo solo apparente. In seguito Claire andò in Europa per cercare il fratello, Chris, e si alleò con Leon in un organizzazione anti-Umbrella. Sherry intanto è ancora nelle mie mani. Non posso assolutamente sottovalutare Birkin... In questa bambina c'è qualcosa di strano.

BIO HAZARD CODE VERONICA

Dreamcast 2000 - PS2 2001

Atteso dalla civiltà videoludica come l'avvento di una nuova era, questo nuovo capitolo non è il tanto sognato quarto capitolo, ma un episodio a sé. Primo titolo della serie a non essere uscito per PSX, Code Veronica segna anche il passaggio della saga dalle macchine a 32 bit a quelle a 128 bit. Uscito inizialmente per Sega Dreamcast, il gioco viene riproposto in occasione del quinto anniversario delle serie anche per PS2, con alcune aggiunte (come per esempio nuove sequenze e filmati), un finale più curato e lievi ritocchi grafici. Dopo la fuga da Raccoon City, Claire Redfield, decide di fare una visita al Quartier Generale della Umbrella Corp. Peccato che venga subito catturata e rinchiusa in una cella in un'isola del Pacifico, dove si erge in qualità di base segreta il Penitenziario-Laboratorio della Umbrella. Come già accaduto in precedenza, le cose si mettono male, il virus sfugge al controllo degli esperti e scatena l'inferno. Nel frattempo il fratello di Claire, Chris Redfield, viene informato del sequestro della sorella, che lo stava cercando. Una volta arrivato sull'isola, Chris scoprirà che Claire non è più lì...

Tecnicamente parlando, questo nuovo capitolo settò nuovi termini di paragone, sia per la grafica splendida e interamente in tre dimensioni, sia per gli ottimi effetti speciali. Ottimo il sonoro, così come la giocabilità e longevità. Sicuramente uno dei migliori capitoli della saga.

RESIDENT EVIL GAIDEN

Gameboy Color - 2001

Per questo episodio sviluppato appositamente per Gameboy Color, Capcom penso bene di cambiare protgonista (Barry Burton), trama (ambientato interamente su di una nave) e sistema di combattimento (sparatutto in prima persona misto ad un rhytm game). Il risultato non fu certo entusiasmante.

> Quando ho creato Metal Gear Solid per PSX, volevo sfruttare al massimo la console 32 bit Sony. Con Metal Gear Solid 2, ho voluto la stessa cosa: realizzare un gioco che riuscisse a soddisfare al meglio i possessori di PS2.

"...ancora una domanda, signor Kojima"

di Giuseppe Nigro

Milano, 4 marzo 2002. Una data che ai più non significherà molto, ma che per gli appassionati di videogiochi in generale e, per i cultori della saga di Metal Gear, ha rappresentato (e rappresenterà) un giorno difficile da dimenticare.

In occasione del lancio di Metal Gear Solid 2 nel nostro continente, Hideo Kojima in persona ha tenuto una conferenza stampa presso il teatro Litta di Milano. L'evento, organizzato da Halifax ha visto anche la partecipazione del presidente di Konami Europe, Mr. Neo, di Andrea Minini Sadini (direttore della rivista ufficiale PS2 in Italia) e di Massimo Triulzi, noto giornalista (La Repubblica) nonché ardente sostenitore del fenomeno videogames. Poteva mancare Evolution ad un evento così importante? Certamente no!

Ad aprire la conferenza è il presidente della divisione europea Konami: "Mi chiamo Neo, e sono il presidente della Konami Europe. Debbo ringraziare tutti quanti voi per essere intervenuti così numerosi qui a Milano e per aver avuto la possibilità di incontrarvi personalmente. Metal Gear Solid 2 è un progetto ed un prodotto di carattere storico per la Playstation 2. Noi vogliamo che questa sua "storicità" venga riflessa in tutta Europa, sia dai videogiocatori, sia dalla stampa. Siamo perfettamente consci dell'importante ruolo che ricopre all'interno della comunità videoludica. Speriamo che il nostro titolo possa divertirvi per molto, moltissimo tempo. Le qualità di cui è intriso il gioco sono state possibili grazie all'opera del suo creatore: Hideo Kojima. Vi lascio quindi alle sue parole e vi auguro di divertirvi".

Segue un breve filmato di Metal Gear Solid 2, che ci mostra la presentazione del gioco, con tanto di titoli di testa riferiti agli autori della programmazione, del concept, delle musiche e delle animazioni. Terminato il filmato e partiti gli obbligatori applausi della platea, XXXXX prende la parola e ci introduce al mondo di Metal Gear Solid 2, ricordandoci come la saga abbia visto la luce ben 15 anni fa su MSX e su NES poi, e come ci stia sempre più assottigliando il valico che "resiste" tra semplice videogame ed "esperienza" cinematografica. A questo punto comincia il fuoco delle domande...

ON SCREEN
METAL GEAR SOLID 2 - SONS OF LIBERTY / PS2

METAL GEAR SOLID 2 - SONS OF LIBERTY GENERE ACTION ADVENTURE PRODUTTORE KONAMI SVILUPPATORE KONAMI USCITA PREVISTA 8 MARZO

L'ANNO DEL SERPENTE

Prima di tuffarvi nella lettura di questo articolo dedicato a Metal Gear Solid 2, è d'uopo un avvertimento. Se non avete mai giocato l'originale MGS su PSX, correte a farlo. Questo è quanto. Altrimenti non sarete preparati a quanto accadrà in Metal Gear Solid 2. Non riuscirete a cogliere i collegamenti col passato, non capirete al meglio la trama, non apprezzerete abbastanza le innovazioni introdotte nella modalità stealth e non conoscerete le vicende alle spalle dei protagonisti, primo fra tutti lui: Solid Snake. È molto importante, infatti, sapere da dove provengono Revolver Ocelot e Liquid Snake, Mei Ling e Otakon, conoscere il loro background storico e il loro nesso relativo al Metal Gear Rex e alla base di Shadow Moses. Una volta assimilato al meglio Metal Gear Solid, sarete pronti ad entrare nel favoloso mondo di MGS2 e a conoscere i nuovi ed affascinanti personaggi che le menti di KCET hanno creato per voi.

di Davide Belardo e Andrea "Negative" Boschiere, box di Luca Panini

< 28

29 >

La nostra ammirazione e stima per Kojima si sono tramutate in uno splendido autografo che il genio dedica a tutti voi lettori!

Un momento della conferenza. Minini e Triulzi pendono dalle labbra di Kojima.

Come commenta la sua dichiarazione "Metal Gear Solid 2 è più di un film"?

Ho sempre ammirato il mondo del cinema in tutti i suoi aspetti. Durante la mia vita, sono cresciuto nutrendomi di film. Queste influenze sono emerse chiaramente in sede di sviluppo. Ma tengo a sottolineare come MGS2 sia un gioco e non un film. E come tale vada giocato e rigiocato.

Quanto i tragici avvenimenti dell'11 settembre hanno influenzato lo sviluppo di MGS2?

La tragedia è accaduta tre giorni prima del termine della versione master del gioco. Di conseguenza, abbiamo deciso di eliminare tutta la parte "filmata" riferita alle torri poligonali, e qualsiasi costruzione che avesse a che fare con i dolorosi attentati.

"Non posso dirvi quando si farà Metal Gear Solid 3. Personalmente sono convinto che la serie debba continuare..."

Qual è la sua posizione nei confronti della violenza nei videogiochi? Quanto è violento MGS2?

Un videogame è prima di tutto un gioco. Per accrescere il livello di coinvolgimento e divertimento, spesso è necessario inserire elementi che facciano riferimento alla realtà. Credo sia importante che il protagonista di un gioco abbia in mano un'arma che possa "indirettamente" essere utilizzata dal giocatore. Questo non significa però che ci si debba divertire semplicemente con la violenza: si vive una battaglia virtuale. Questa battaglia fa sì che rimanga impresso nel videogiocatore quanto sia immorale l'uso della violenza. Io e Konami abbiamo voluto infondere a Metal Gear Solid 2 un messaggio chiaro: la violenza non va messa in atto. Metal Gear Solid 2 non è un gioco che si basa sulla violenza. Il fulcro della nostra produzione è introdursi negli ambienti, agire furtivamente, cercare di infiltrarsi nelle locations senza lottare, ove questo sia possibile. L'introduzione delle pistole con proiettili narcotizzanti è perfettamente in linea con la nostra filosofia pacifista. Con Metal Gear Solid 2 abbiamo fatto una scelta: la scelta di non usare violenza.

MGS2 rappresenta per l'industria videoludica moderna una sorta di rivoluzione, sia per quanto concerne l'aspetto tecnico, sia per quanto riguarda il livello di interazione con gli ambienti e con i personaggi non giocanti. Nonostante ciò, secondo lei, di quanto è ancora possibile innalzare questo livello? Quanto è possibile migliorare un gioco come MGS2?

Questa è una cosa che ho ripetuto più volte. I sensi coinvolti durante la fruizione di un videogame sono essenzialmente tre: la vista, l'udito e il tatto attraverso il controller. Da parte nostra, cerchiamo di fare il massimo per sfruttare al massimo questi tre sensi e per coinvolgere sempre più il giocatore. Gli altri due, il gusto e l'olfatto, sono quelli che in un futuro prossimo spero possano essere coinvolti. Nei prossimi cinque anni ci saranno sicuramente dei cambiamenti sostanziali nel modo di videogiocare e chissà mai che non vengano realizzate periferiche ad hoc per coinvolgere in maniera totalitaria la percezione dei giocatori.

Giunto al termine della realizzazione del suo prodotto e osservando la sua creatura col senno di poi, che cosa si sentirebbe oggi come oggi di cambiare?

A distanza di sei mesi dall'uscita della versione americana, posso confidarvi che ci sono tantissime cose che cambierei nella versione finale di MGS2.

Incredibile! Può farci un esempio?

Tanto per cominciare... i peli ascellari di Olga! (*la platea scoppia in una fragorosa risata N.d.R.*)

A quando Metal Gear Solid 3?

Non posso dirvi quando si farà Metal Gear Solid 3. Personalmente sono convinto che la serie debba continuare: in tutti i paesi d'Europa dove abbiamo presentato MGS2, mi si domanda spesso di un eventuale seguito. Se ci sarà una terza versione, non so dirvi su quale console verrà fatta girare e non so neanche dirvi il coinvolgimento e il successo che avrà. Quando ho progettato Metal Gear Solid (il primo) non ho mai pensato che avrei sviluppato un seguito. Però la gente continuava a dirmi che il gioco piaceva e che sarebbe stata molto apprezzata una seconda versione. Decisi così di rimettermi al lavoro. Ora vedo che la stessa situazione si sta ripetendo con Metal Gear Solid 2. Francamente mi lascio molto trascinare dal favore del pubblico, quindi probabilmente ci sarà Metal Gear Solid 3.

Come giustifica l'introduzione di un nuovo personaggio al posto del carismatico Snake?

Quando ho deciso di realizzare MGS2 mi sono prefissato il traguardo di superare in tutti gli aspetti il primo episodio. Quindi non mi sono basato sugli accadimenti di quanto giocato nella versione PSX, ma ho voluto creare dei nuovi personaggi per diversificare il prodotto. Snake con la sua figura di mercenario "leggendario" mi aveva già dato molto; avevo bisogno di guardarlo sotto un aspetto differente. Ho deciso così di introdurre Raiden, un nuovo protagonista che potesse "scolpirsi" e "modellarsi" secondo la mia volontà.

Da tempo circola in rete la notizia che, per un eventuale sviluppo di MGS3, lei non prenderebbe parte completamente al progetto. Quanto c'è di vero in questo rumor?

In questo periodo, sto lavorando a tre nuovi progetti. Di questi, solamente uno mi vedrà impegnato come regista, produttore e sceneggiatore, anche se non ho ancora deciso quale sarà. Se e quando inizierò a lavorare su MGS3, svolgerò sicuramente il ruolo di progettista ed ideatore del gioco, ma sfrutterò al massimo il mio staff più giovane per quanto riguarda la regia e la programmazione. Sicuramente il mio impegno per MGS3 sarebbe relativamente più limitato rispetto a quello sostenuto in MGS2.

Le potenzialità grafiche e il livello di programmazione di PS2, secondo lei, sono state spinte al massimo? Si può ottenere ancora di meglio da un hardware di difficile programmazione come quello del monolite nero Sony?
Abbiamo lavorato su PS2 per due anni e tutto quello che abbiamo prodotto è stato immesso nella nostra creazione. Ci sono delle cose che possono essere realmente migliorate. Parlando in percentuale - e penso che milioni di videogiocatori in tutto il mondo siano d'accordo - non abbiamo utilizzato il 100% delle potenzialità di PS2.

Vedremo mai un episodio di Metal Gear Solid su Xbox?
Quando ho creato Metal Gear Solid per PSX, volevo sfruttare al massimo la console 32 bit Sony. Con Metal Gear Solid 2, ho voluto la stessa cosa: realizzare un gioco che riuscisse a soddisfare al meglio i possessori di PS2. Se la gente vorrà davvero ammirare Snake su altre piattaforme, questo si potrà discutere in futuro.

Hideo Kojima si rende conto di essere conosciuto non solo dagli addetti ai lavori, ma anche dal grande pubblico di giocatori? Potremmo addirittura paragonarla ad una Rockstar per quanto la sua figura di genio è idolatrata e ammirata dalla massa. Cosa pensa di questa notorietà?
Mi reputo una persona normale come tutte le altre. Mi sono accorto però che in Europa le cose sono un po' diverse da come le vedo io: recentemente a Parigi, un ragazzino mi si è avvicinato gridando ai suoi amici - "guardate! È Hideo Kojima!". Queste cose in Giappone non accadono e mi hanno lasciato piacevolmente sorpreso.
È davvero un onore e un piacere per me, essere considertao in questo modo. Qualche mese fa quando è apparso sul Newsweek l'articolo a me dedicato, mia moglie e mio figlio che di solito non si scompongono quando mi vedono sui giornali, sono rimasti davvero colpiti.

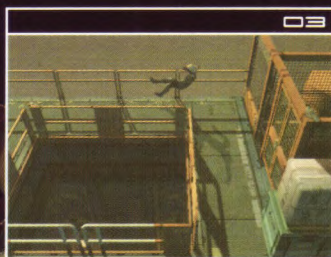
C'è qualcosa in MGS2 che, per limiti di tempo o di potenza, non ha potuto inserire? C'è inoltre qualcosa in MGS2 che avrebbe voluto inserire già ai tempi di MGS su PSX?
Quando ho sentito parlare di Playstation 2 per la prima volta, immaginavo di trovarmi di fronte ad una macchina da sogno. Le aspettative erano elevatissime. La mia immaginazione correva all'impazzata: non riuscivo davvero a fermarmi. Una delle scene più ricorrenti nella mia mente, che avrei desiderato inserire, era quella di una battaglia tra due eserciti di ventimila soldati. All'interno della battaglia si sarebbe dovuto trovare Snake, intento a combattere la sua personale lotta contro il nemico. Purtroppo, per limiti tecnici invalicabili, questo non è stato possibile. Quando stavo realizzando il primo Metal Gear su PSX, mi rendevo conto che c'erano moltissimi particolari che avrei potuto inserire ma che per limiti di tempo non avevo potuto immettere. Ho cercato di introdurli nel seguito, ma non nascondo che molte altre cose che mi sono venute in mente devono ancora essere implementate.
Siamo arrivati al punto che il mio personale, sentendomi entrare nello studio durante il lavoro, bisbiglia tra sé e sé: "non parlate di nuove idee o di nuove possibilità di gioco in presenza di Kojima, altrimenti chissà quanto saremo costretti a lavorare per inserirle nel prodotto finale"!

Il momento degli autografi: Hideo Kojima si prepara ad una lunga sessione di firme...

Come si pone Hideo Kojima di fronte a due geniali programmatori come Miyamoto e Yu Suzuki? Si reputa importante allo stesso modo?
Devo moltissimo a Miyamoto e alla sua creatività. Super Mario Bros è stato il gioco che ho giocato di più da studente e che mi ha portato nell'industria dei videogames. Se non fosse stato per lui, non vi sarei mai arrivato. Sono felicissimo del fatto che ora, se volessi incontrarmi con Miyamoto o Suzuki, questi non si tirerebbero indietro. Sarebbe molto bello collaborare con uno di loro per realizzare un nuovo progetto.

Hideo Kojima ed Hollywood: il popolo dei videogiocatori si chiede se vedremo mai un film diretto dal suo genio. Lei cosa risponde?
Prima di entrare nell'industria dei videogames, il mio sogno era di entrare a far parte del mondo del cinema. Sarebbe veramente bellissimo se nel futuro ci fosse questa possibilità di esprimere la mia arte. Sono passati sedici anni da quando ho cominciato ad ideare e a produrre videogames: fare videogames richiede moltissima profondità e un impegno costante. Non sono ancora soddisfatto di quello che ho fatto sinora; quando riuscirò a creare il videogioco "definitivo", allora mi rivolgerò al mondo del cinema!

> ***"L'introduzione delle pistole con proiettili narcotizzanti è perfettamente in linea con la nostra filosofia pacifista."***

Un sorridente Kunio Neo custodisce gelosamente il primo numero di Evolution Magazine.

CAPOLAVORO INCOMPRESO ?

Nato nel ormai passato 1987, Metal Gear raggiunse il suo culmine dopo dieci anni: era il 1998 infatti, quando dalla mente di Hideo Kojima si sviluppò l'idea di "Metal Gear Solid", il primo gioco che, su piattaforma Playstation, ci introduceva nel mondo dello spionaggio e dei servizi segreti e faceva uso delle capacità Stealth del protagonista. Mentre nel primo capitolo veniva analizzata la figura del super soldato, "Sons of Liberty" ci introduce in quello che sembra a tutti gli effetti, un episodio di transito per quella che sembra destinata a divenire una serie di successo. Giocando la prima volta a Metal Gear 2 si ha una strana sensazione: man mano che si incontrano i personaggi, e che la storia prende forma, ci si comincia a chiedere in che modo si possa sviluppare la trama. Sembra come se questa non abbia un elemento portante o di particolare risalto come avveniva nel primo episodio. Basti pensare, poi, come la figura dominante del gioco sia in realtà Raiden e non Snake, quasi ad intendere un "passaggio", un cambio della guardia per capirci, tra un veterano ed una nuova leva. Fortunatamente per noi, Kojima definisce Raiden "un'idea", un esperimento voluto per questo episodio; il che non sta a significare nulla di definitivo, e ci fa sperare in un ritorno del buon vecchio Snake. La mia impressione giocando a "Sons of Liberty", è stata quella di rivivere un déjà-vu; certo, è stata solo una sensazione (il gioco differisce molto dal primo episodio), ma ci sono alcuni elementi che palesemente richiamano il prequel su PSX. Forse, primo su tutti, spicca la figura di un Otacon perseguitato dalla malasorte; troppo facile accomunare quello che succede a Sniper Wolf nel primo episodio, con quanto accade nel secondo: il tutto desta quasi l'impressione di "macchietta". Ancora, la rivisitazione dell'Air Carrier con Solidus mi rimanda a quella di Liquid Snake nel già citato passato episodio. Già visto.

Naturalmente rimangono impressioni: non credo che alla base dello sviluppo si celi una mancanza di idee da parte del KCET. Credo piuttosto che sia stato molto difficile trovare nuovi spunti e novità da inserire in un titolo che, già così com'era, sembrava perfetto. L'unico neo che si potrebbe far notare al team della Konami, è che (e sono stati in molti ad accorgersene), verso la parte finale del gioco si ha come l'impressione che qualcosa sia stato troncato, per non dire censurato. Mi riferisco alla scena in cui Raiden, Snake e soci, abbandonano le piat-

Raiden. Un protagonista a tratti carismatico, altre volte troppo blando per essere stato partorito dalla mente di Kojima.

01

Depositate a terra la rivista erotica che troverete per distrarre le guardie.

02

Fissate per qualche secondo i gabbiani nel cielo e questi vi degneranno di un regalino!

03

A proposito di regalino... non passate sopra il guano ed eviterete rovinose cadute.

04

Se colpite i gabbiani con la vostra pistola, il colonnello interverrà dicendovi di smettere.

05

Non tutti i poster all'interno del tanker raffigurano belle ragazze. Cercate di trovare questi!

taforme per dirigersi su Washington. In effetti il tutto risulta troppo "distaccato": ci si ritrova con il mezzo di Solidus schiantato in pieno centro, senza capire bene cosa sia accaduto. Probabilmente, dopo la tragedia dell'11 Settembre, Kojima e soci avranno optato per delle modifiche che non mostrassero altre sciagure e distruzioni, in un momento in cui il dolore e la disperazione era ancora molto forti (Il gioco uscì verso metà novembre in U.S.A., in anticipo di un paio di settimane rispetto la versione giapponese). Metal Gear Solid 2 mantiene sostanzialmente la stessa struttura del precedente, ma introduce molti particolari che aumentano il senso di realismo di gioco in maniera impressionante: giocando con un livello di difficoltà medio-basso non ci si accorge di sostanziali differenze; l'apice del realismo lo si tocca con la difficoltà Extreme, in cui sembra che anche muri e porte abbiano orecchie. Le guardie hanno un range visivo molto più ampio, e quindi vi vedono da più lontano, così come il loro Sensor Radar, che si rivela più acuto (basta infatti il minimo rumore per farvi scoprire). Il tutto condito con delle accuratezze per i particolari che lo rendono veramente stupefacente. Provate ad esempio nel buio di un corridoio a puntare il mirino laser del Socom sul muro dove sta passando una guardia, oppure a fare una battuta di caccia ai gabbiani sulla piattaforma dello Shell-1, da rimanere a bocca aperta. Naturalmente si consiglia a tutti, una volta terminato il gioco, di non accantonarlo, ma di fruirlo nuovamente, anche perché in "Sons of Liberty" è possibile sbloccare alcuni cheat che renderanno l'esperienza videoludica ancora più divertente e coinvolgente da giocare. Se, difatti, la prima volta che lo terminerete riceverete in premio la Digital Camera (macchina fotografica), con le partite successive collezionerete (migliorando il vostro tempo ed il vostro punteggio) alcuni oggetti extra: qualcuno già visto come la Bandana, altri inediti come la parrucca per Raiden, o un paio di occhiali da sole all'ultima moda.

Infine non si può non citare la lussuosa confezione Pal contenente un secondo DVD con gli extra ed il making of di Metal Gear 2, nel quale possiamo scoprire delle chicche interessanti (sapevate che la figura di Vamp in origine era stata pensata per una donna, con tanto di bozzetti ed immagini illustrative?).

Daniele Giolitti

06

In una delle scatole che potrete utilizzare è impresso il marchio "Z.O.E." all'esterno.

07

Se le guardie non vogliono cedervi le targhette, provate a puntargli l'arma verso il basso...

08

Provate a "bussare" sui poster all'interno degli armadietti per scoprire un curioso suono...

09

Indovinate chi si nasconde dietro questo "quasi" perfetto travestimento...

10

All'interno del DVD extra, è possibile scoprire i segreti del motion capture di MGS2.

Solid Snake, protagonista di tutti i titoli della saga, si fa da parte in questa sequel PS2. A detta di Kojima, il personaggio aveva bisogno di una visione dall'esterno che ne approfondisse l'aspetto interiore.

RIUSCIRÀ IL NOSTRO EROE A SALVARE SUO PADRE E A RECUPERARE LA RELIQUIA D'ORO?

AZIONE!!!

TRADIMENTO!!!

Quale miglior occasione per Evolution di parlare del suo mito preferito, se non quella di dare spazio al primo titolo dedicato al leggendario uomo di Hong Kong sviluppato appositamente su Xbox? Oltre all'anteprima troverete un corposo approfondimento sulla vita di Bruce Lee, con filmografia e box delle curiosità.
A seguire, l'intervista di rito al team di sviluppo Ronin Entertainment.
Nella parte bassa delle pagine di questo speciale, trovate invece una breve cronologia dei titoli più rappresentativi ispirati, più o meno ufficialmente, alla figura e alle gesta di Bruce Lee.

BRUCE LEE IN:

QUEST FOR THE DRAGON

UNA PRODUZIONE MICROSOFT SVILUPPO RONIN ENTERTAINMENT GENERE AZIONE PIATTAFORMA XBOX USCITA PREVISTA ESTATE
ANTEPRIMA DI ANDREA "NEGATIVE" BOSCHIERE BOX DI MAURIZIO QUINTILIANI "LA GUERRA DEI CLONI" DI MASSIMILIANO DE RUVO BIOGRAFIA DI BRUCE LEE A CURA DI DAVIDE BELARDO INTERVISTA DI GIUSEPPE NIGRO

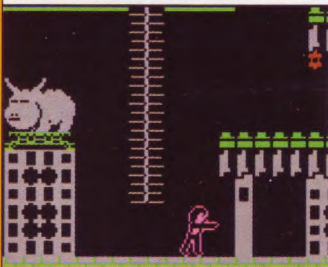
LA GUERRA DEI CLONI

APPARIZIONI UFFICIALI E NON UFFICIALI DI BRUCE LEE NEL MONDO DEI VIDEOGAMES

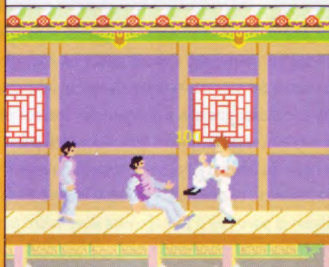
La figura di Bruce Lee ha avuto il grande merito di far conoscere le arti marziali a noi occidentali. I film da lui girati ed interpretati, i libri che ha scritto ed il suo pensiero sono divenuti anche un nostro patrimonio culturale. Chi di noi non ha visto almeno una volta un suo film? Bruce Lee è il Kung Fu, è la perfezione dei movimenti unita alla forza dello spirito. Egli rappresenta in tutto e per tutto il combattente perfetto ed è per questo che da anni molti sviluppatori si ispirano alla sua figura per creare i personaggi dei loro giochi, ufficiali e non. I cloni più riusciti sono senza dubbio Marshal Law e suo figlio Forest della serie di Tekken (che indossano persino i classici costumi dell'eroe di Hong Kong, uno su tutti l'inconfondibile tutina gialla aderente), seguiti a ruota da Dragon e Fei Long, rispettivamente di World Heroes (Alpha Denshi 1992) e Super Street Fighter 2 (Capcom 1994). A parte il suo aspetto fisico e stilistico, in altri titoli sono stati inseriti livelli ispirati alle scene di qualche suo film: ne sono un esempio gli stages di Kung Fu Master (Irem 1984) disposti a piani che il protagonista deve salire per affrontare nuovi combattenti. Di seguito, una galleria di immagini con i titoli più rappresentativi ispirati al leggendario combattente.

Previsto per la prossima estate, Bruce Lee: Quest Of The Dragon potrebbe fare la felicità di tutti i fans del grande Bruce, nonché neo possessori della console targata Microsoft. Sono anni che non si vedono titoli meritevoli dedicati al più grande maestro di arti marziali al mondo e questo potrebbe essere un valido motivo per tenere d'occhio questa produzione Microsoft.
Ad ogni modo, il gioco, che si avvale di una prestigiosa licenza, è sviluppato dalla Ronin Entertainment e sembra promettere grandi cose. Impersonerete Bruce Lee nel tentativo di ritrovare vostro padre, rapito da una misteriosa organizzazione criminale, nonché di recuperare la Reliquia D'Oro, che, si dice custodisca i segreti delle antiche arti marziali. La nostra avventura ci porterà a visitare la bellezza di 30 differenti locations attorno al mondo, tra cui figurano Hong Kong e San Francisco. Quest For The Dragon si presenta come un mix di azione ed avventura poiché fonde frenetici combattimenti con sessioni dedicate alla ricerca e alla tattica. Non sarete chiamati solo a menare colpi a destra e a manca nel tentativo di far fuori tutti gli avversari, ma vi toccherà anche superare delle sezioni nel più puro stile "stealth game" (alla Metal Gear Solid, tanto per intenderci), nascondendovi dietro gli angoli e strisciando alle spalle dei nemici. Grande importanza è stata data alle animazioni di Bruce, per le quali si è fatto ricorso all'uso del motion capture, a cui si è gentilmente prestato uno degli ultimi allievi dell'arte del Jeet Kune Do, la nobile disciplina creata dal Maestro.
Tra le caratteristiche che fanno meglio sperare, oltre ad una grafica molto dettagliata e alle già citate animazioni realistiche, vi è la presenza di oltre 100 mosse tra calci, pugni, proiezioni e colpi speciali; molte saranno disponibili fin da subito per guadagnarvi la possibilità di performare le altre dovrete combattere, fare esperienza sul campo e acquisirle gradualmente. Durante la vostra avventura, ve la vedrete con 30 avversari differenti, ognuno con il proprio stile di com-

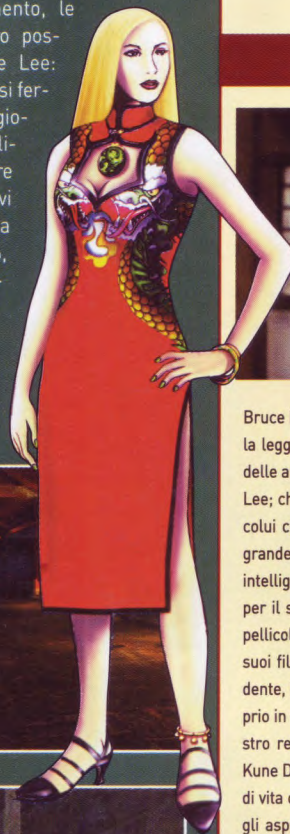
BRUCE LEE

Genere Platform **Produttore** Data East **Piattaforma** Commodore 64/Spectrum/MSX **Anno** 1983

Questo gioco ebbe l'onore di essere il primo titolo ufficiale con protagonista Bruce Lee. Un microscopico sprite rappresentava il nostro eroe cinese e lo scopo era di superare varie schermate, raccogliendo delle lanterne e combattendo due tipi di avversari: un ninja e un ciccioso lottatore di sumo. Le altre insidie erano costituite da trappole di ogni sorta che spesso andavano evitate saltando o arrampicandoci su scale e funi.

KUNG FU MASTER

Genere Picchiaduro **Produttore** Irem **Piattaforma** Arcade **Anno** 1984

Il titolo Irem si può descrivere così: percorri il corridoio pestando chiunque, malmena il boss, sali le scale per il piano successivo e ripeti da capo. Effettivamente Kung Fu Master non brillava certo per complessità, ma era comunque maledettamente intrigante e pieno di atmofera orientale. L'idea dei piani fu presa da un noto film di Bruce Lee (L'ultimo combattimento di Chen) e anche questo concorse al suo successo in tutte le sale.

battimento, inscenando lotte multiple con un massimo di tre avversari su schermo contemporaneamente. Ronin Entertainment assicura che questi saranno dotati di una I.A. davvero sorprendente. A giudicare dai primi artwork diffusi dagli sviluppatori, gli avversari digitali si discostano molto dalle loro controparti in celluloide cui avrete avuto modo di assistere in una delle performance cinematografiche del grande Bruce. Tutti i personaggi, così come lo stesso Bruce Lee, tendono ad essere rappresentati con uno stile grafico che ricorda più da vicino un cartoon americano. Non che questo sia un male, sia ben chiaro. È solo che personalmente mi aspettavo qualcosa di più "fotorealistico". Per il momento, le informazioni in nostro possesso riguardo Bruce Lee: Quest For The Dragon si fermano qui: in attesa di giocare una versione preliminare e di aggiornare le nostre impressioni, vi lascio alla consueta intervista a pagina 46, realizzata con gli sviluppatori americani del gioco.

Andrea "Negative" Boschiere

L'ARTE DI BRUCE LEE

LO JEET KUNE DO E LA SUA FILOSOFIA

Bruce Lee, l'attore. Bruce Lee, il mito. Bruce Lee, il filosofo. Chi non conosce la leggenda del Kung fu? Chi non ha visto, almeno una volta, un film del re delle arti marziali? Pochi, veramente in pochi non sanno chi sia il leggendario Lee; chi non conosce pienamente gli aspetti umani, filosofici e di pensiero di colui che ancora oggi, ha migliaia di proseliti in tutto il mondo? La vita del grande Bruce si tinge, nella sua pur breve esistenza, di magia e di raffinata intelligenza. Il piccolo uomo orientale, scoperto ed apprezzato in occidente per il suo carisma (che come quello di nessun altro riusciva a filtrare dalla pellicola), ci lascia tutt'oggi insegnamenti che vanno ben oltre le storie dei suoi film. Relegato ad un lunghissimo periodo di convalescenza dopo l'incidente, Bruce si vede costretto all'immobilità su di un letto d'ospedale. È proprio in quel periodo della sua vita, che, con l'aiuto della moglie Linda, il maestro realizzerà l'opera più importante della sua onorata esistenza: lo Jeet Kune Do. Riflessioni sull'esistenza, sull'arte del combattimento e su uno stile di vita che trae le basi da antiche e ferree convinzioni marziali, smussandone gli aspetti più rigidi e portandole ad un livello d'evoluzione quasi primitivo. Tramite questa nuova arte marziale, che egli amava definire "totale", Bruce Lee voleva semplicemente comunicare a tutti gi individui, combattenti e non, che mai nessuno schema predefinito, nessun accorgimento tattico e nessun pensiero statico sarebbero stati validi quanto la libertà dell'individuo di esprimersi secondo leggi proprie, attraverso la naturale potenza che risiede in ognuno. L'equilibrio, che ogni praticante delle arti di combattimento ricerca nelle più diverse posizioni imposte, Bruce Lee lo trovò nel continuo movimento. La sua arte insegna che l'immobilità rende deboli e prevedibili, e che l'equilibrio va ricercato nell'eterno movimento: "...come la luna dorata che si specchia nel continuo ed incessante ondeggiare del fiume..". Il maestro Lee intendeva comunicare che nessun individuo può insegnare ciò che tutti hanno avuto come dono dalla natura: la grandezza e le potenzialità che albergano in ogni persona valgono molto più di una cintura nera o della spettacolarità di un calcio volante. Proprio per questo, Bruce, alla fine della sua opera (scritta per mano di Linda Lee), afferma che "... se in futuro troverete in giro per il mondo, una palestra con su scritto Jeet Kune Do, diffidate...", e ancora, "... un vino annacquato, non avrà mai lo stesso sapore di un'uva spremuta all'origine...".

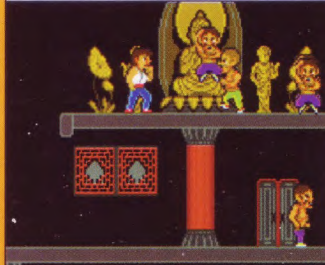
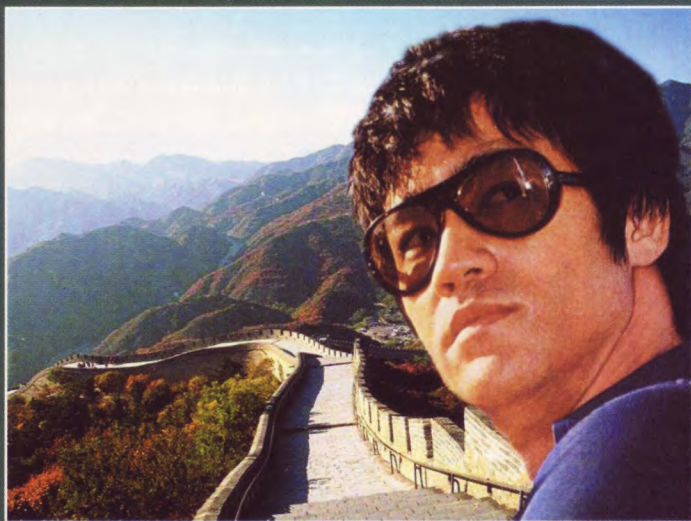
Maurizio Quintiliani

YIE AR KUNG FU

Genere Picchiaduro **Produttore** Konami **Piattaforma** Arcade **Anno** 1985

Questo titolo ha veramente segnato un epoca poiche è stato uno dei primi picchiaduro ad incontri con lottatori di vario tipo. Infatti i primi giochi del genere permettevano di battersi solo contro avversari identici a noi e ciò non era certo gratificante. Il repertorio di mosse non era affatto ampio ma la tenacia degli avvrsari garantiva una sfida notevole. Inoltre il protagonista presentava ben più di un'analogia con Bruce Lee.

SHAO-LIN'S ROAD

Genere Platform **Produttore** Konami **Piattaforma** Arcade **Anno** 1985

In questo platform a schermo fisso il protagonista doveva progredire di livello in livello affrontando numerosi avversari che sbucavano dalle porte poste sui tre piani che componevano lo stage. Si poteva evitarli anche cambiando piano. A darci un aiuto in più, comparivano alcuni bonus da raccogliere. Questi ultimi ci consentivano di colpire gli avversari a distanza o ci fornivano una temporanea invulnerabilità.

LA VITA DI BRUCE LEE

Ripercorriamo insieme i momenti più importanti della storia di uno dei personaggi più amati di tutto il secolo appena trascorso. Un uomo che, con le sue opere, ha rappresentato, rappresenta e rappresenterà, un esempio da seguire per molti giovani.

Correva l'anno 1940. In un ospedale di San Francisco, nel quartiere di Chinatown, nasceva il 27 Novembre, Lee Yun Fan (il nome Bruce gli fu dato da un'infermiera, che preferì scrivere un nome americano sul certificato di nascita). Quarto di cinque fratelli, Bruce era figlio di un celebre attore cinese dell'opera cantonese di nome Lee Ho Chun, mentre la madre, Grace, era di nazionalità americana. Fortunatamente per lui (credo proprio che altrimenti non saremmo qui a scrivere!) la famiglia Lee, si trasferì ad Hong Kong pochi mesi dopo il parto, nel lontano 1941.

1946 - 1959

I primi anni di vita, furono per Bruce quelli di un qualsiasi normale bambino cinese. Egli frequenta la scuola elementare di San Francesco Saverio e le medie all'istituto Collegio Salle. Sin dalla tenera età di tre anni, le conoscenze del padre lo portano a ricoprire spesso il ruolo di comparsa in alcuni film: qui Bruce comincia a mostrare il suo talento d'attore. Con l'ingresso alle scuole superiori, arrivano anche le prime lezioni di Kung Fu, sotto la guida dell'ormai famoso maestro Yip Man nel formidabile stile Wing Chun. Le lezioni diventano sempre più interessanti e il giovane Lee impara in fretta. Curiosamente, nel 1958, Bruce vince il campionato di ballo di "Cha Cha Cha" di Hong Kong. L'anno di svolta, però, è il 1959 (aprile), periodo in cui Bruce fa il suo ritorno in America (di nuovo a San Francisco), con l'intento di sfondare nel cinema. Appena arrivato, Bruce impartisce, forte del titolo di campione, lezioni di ballo per guadagnarsi da vivere. Alcuni mesi più tardi egli si trasferisce a Seattle, per completare i suoi studi all'Edison Technical School. Quando Bruce non studia, lavora come cameriere. Fu in questo College che alcuni compagni gli chiesero di poter loro insegnare il Kung Fu. Bruce fu entusiasta di questa proposta: dapprima le sue lezioni si svolgevano in un garage, successivamente in una cantina, dove Bruce riuscì addirittura ad aprire una palestra nel quartiere cinese di Seattle.

1960 - 1963

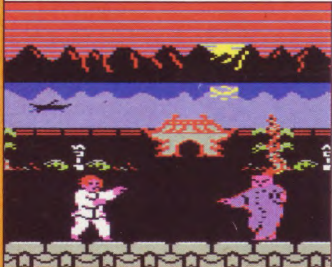
La palestra di Bruce Lee inizia ad essere popolare fra i giovani, tanto che, una ragazza di nome Linda Emery (che diventerà sua moglie) entra a far parte degli allievi. Nel 1963, Bruce Lee si laurea in filosofia alla Washington University di Seattle, riuscendo nel medesimo anno a pubblicare il suo primo libro: *Chinese Kung-Fu - The philosophical art of self-defense.*

THE BIG BOSS — 1971
[IL FURORE DELLA CINA COLPISCE ANCORA]

Prodotto in Cina nel 1971 da Raymond Chow, con la regia di Lo Wey, fu il primo film con Bruce Lee protagonista assoluto.

Cheng Chao-an, un giovane che per vivere si trasferisce a Bangkok, dopo aver trovato lavoro in una fabbrica di ghiaccio, viene a conoscenza di misteriosi avvenimenti (sparizioni, droga, prostituzione) che sono purtroppo collegati alla fabbrica in cui lavora. Invano i dirigenti dello stabilimento, cercheranno di corromperlo, ma Cheng deciderà di farsi giustizia da solo.

YIE AR KUNG FU II

Genere Picchiaduro **Produttore** Konami/Imagine **Piattaforma** Commodore 64 **Anno** 1986

Sequel di Yie Ar Kung Fu, sviluppato esclusivamente per il C64. Questo seguito introduceva una fase pre-combattimento in cui si dovevano evitare ondate di bizzarri nani volanti che ci assalivano da ogni lato. Altra differenza stava nella possibiltà di raccogliere dei piatti di spaghetti fumanti che rendevano invulnerabile per pochi secondi il nostro Lee-Young. Un buon gioco che ci deliziava con le splendide musiche di Martin Galway.

BRUCE LEE LIVES!

Genere Picchiaduro **Produttore** Mindscape **Piattaforma** PC **Anno** 1989

In questo titolo sviluppato da The Software Toolworks, dovevate, nei panni di Bruce Lee, fermare il terrore seminato da Master Po sull'isola di Hong Kong. Per farlo dovevate vedervela contro i suoi adepti in divertenti sfide uno contro uno. Caratteristica interessante era la possibilità da parte della CPU di memorizzare il vostro stile di lotta e di trovare le contromisure. Peccato per le animazioni piuttosto scattose.

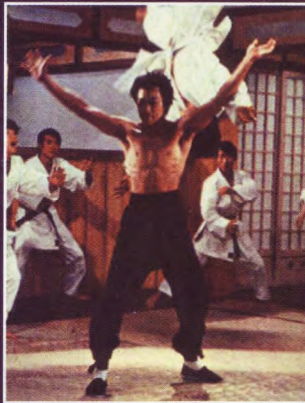
1964 - 1966

Il 1964 fu un anno importante per la vita di Bruce Lee: dopo non poche difficoltà egli sposa la sua amata Linda (dalla quale avrà due figli: Brandon e Shannon) e si trasferisce in California, ad Oakland. I cambiamenti avvenuti così repentinamente nella sua vita gli iniettano una nuova linfa vitale in grado di accrescere in lui gli stimoli, e di migliorare la sua tecnica e le sue arti. Inizia a studiare tutti i principi fondamentali di tutti gli stili di Kung-Fu e di tutte le diverse arti marziali di cui era a conoscenza (orientali e occidentali). Tra le tante, vale la pena ricordare: le tecniche fondamentali di Judo, Karate, Pugilato, Lotta Libera senza tralasciare la magnifica tecnica degli Shaolin della Cina del Nord o i bastoni filippini. Lee sarà talmente assiduo e incessante nell'impegno d'approfondimento delle arti marziali al punto tale di stabilire le basi per creare un suo proprio stile di combattimento. Uno stile che racchiuderà in sé tutte le migliori tecniche e metodologie di tutte le arti di autodifesa da lui studiate. Nasce così il Jeet Kune Do (La Via per Intercettare il Pugno), arte che Bruce affinò eliminando le mosse troppo rigide e tutti i movimenti superflui di tutte le tecniche studiate.

In parole povere il Jeet Kune Do, fa della semplicità e dell'essere diretti, i suoi punti chiave. Sempre nel 1964, egli viene invitato da Ed Parker, all'International Karate Championship che si svolgeva nel mese di agosto a Long Beach, per una dimostrazione pubblica della sua tecnica. L'evento, ammirato anche da molte personalità di Hollywood, gli apre le porte al mondo della cinematografia. Così, nel 1966, Bruce firma un contratto con la 20th Century Fox per una serie televisiva chiamata "The Green Hornet" (Il Calabrone Verde), in cui partecipa nel ruolo di Kato, il cinese aiutante di

FIST OF FURY — 1972

[DALLA CINA CON FURORE]

Il film annovera sia come produttore e regista gli stessi autori del precedente (Raymond Chow e Lo Wey). The Fist Of Fury, vede Bruce Lee (Chen Zhen) cercare vendetta per la morte del suo maestro, assassinato dalla scuola di Karate giapponese. Non contenti, i sicari della scuola rivale, si divertono anche a sbeffeggiare Chen e i suoi compagni. Un discepolo che vede uccidere il suo maestro, non può lasciare che l'assassino la faccia franca. Per questo Chen darà inizio ad una tremenda battaglia senza esclusioni di colpi.

CURIOSITÀ

QUALCOSA DI BRUCE CHE NON SAPEVAMO...

- Bruce Lee venne sepolto con il costume blu del film *Enter The Dragon*. A quanto pare, Bruce adorava questo abito, tanto da indossarlo persino in casa.
- Quando divenne abbastanza popolare, Bruce assunse lo pseudonimo di Lee Siu Loong (Lee il Piccolo Drago), perché nacque nell'anno e nell'ora cinese del drago.
- La moglie Linda, si presentò al funerale del marito con indosso l'abito bianco. Il bianco infatti, viene considerato dai cinesi il colore del lutto.
- La bara di Bruce, venne ricoperta da fiori, gialli,bianchi e rossi che formavano il simbolo dello Yin-Yang.
- Nel film *Dragon: la storia di Bruce Lee*, Bruce apre una palestra dopo il consiglio della sua futura moglie. Assolutamente sbagliato: Linda fu infatti una delle sue allieve.

MORTAL KOMBAT [Tutta la saga]

Genere Picchiaduro **Produttore** Midway **Piattaforma** Arcade **Anno** 1992

Le peculiarità di questo picchiaduro ad incontri stavano nei personaggi creati mediante l'uso di digitalizzazioni e nell'estrema violenza degli scontri che potevano terminare con una "Fatality" e cioè un colpo letale che produceva macabri effetti sul lottatore che la subiva. Liu Kang era il personaggio ispirato a Bruce Lee nonchè uno dei protagonisti principali. Mortal Kombat nel tempo, ha goduto di quattri seguiti e di due spin-off su PSX.

DRAGON - THE STORY OF BRUCE LEE

Genere Picchiaduro **Produttore** Virgin **Piattaforma** Super Nes, Sega Megadrive **Anno** 1994

Basato sul film omonimo, Dragon era un picchiaduro ad incontri in cui dovevamo combattere contro gli avversari presenti nel film, compreso il demone che Bruce sogna nella ricostruzione cinematografica. Nonostante l'ottima grafica e il vasto repertorio di mosse, il titolo non riscosse molto successo a causa di una giocabilità non ad alti livelli rovinata da un'eccessiva staticità dei combattenti.

THE WAY OF THE DRAGON — 1972
[L'URLO DI CHEN TERRORIZZA ANCHE L'OCCIDENTE]

Ambientato a Roma, il film vede Bruce Lee (Tang Lung) aiutare alcuni suoi compatrioti vittime di una banda di malviventi che vogliono mettere le mani sul loro ristorante cinese. Con l'arrivo di Tang, i criminali capiranno presto di dover rinunciare al loro desiderio di dominio. Un film veramente da non perdere, vista anche la partecipazione di Chuk Norris (Kuda), che si scontrerà con il nostro eroe, nell'ormai storico incontro all'interno del Colosseo.

Wende Wagner (in arte Lonore " Casey " Case) che diede il via alla sua carriera di attore. Di questo telefilm, che vedeva anche la partecipazione di Van Williams (Britt Reid/Il Calabrone Verde), vennero girati 26 episodi dalla durata di trenta minuti ciascuno. Un successo per il mitico Bruce, che iniziò a radunare, episodio dopo episodio, una nutrita schiera di fans, sia negli Stati Uniti che ad Hong Kong. Con i discreti guadagni accumulati, Lee, aiutato dal suo amico Dan Inosato (suo ex allievo), apre una palestra a Los Angeles dove molti famosi attori (fra cui Steve McQueen!) diventano suoi adepti. Lo studio delle tecniche di autodifesa continua ininterrottamente. Le sue idee diventano numerose tanto da indurlo ad annotarle su dei quaderni di appunti. Questi verranno in seguito pubblicati con il titolo: *The Tao of Jeet Kune Do.*

1971

Questo fu un anno particolare per Bruce Lee. Se da una parte, infatti, la morte del padre lo rattristò molto, dall'altra, questo tragico episodio aumentò a dismisura la sua popolarità. Tutto ha inizio con il ritorno ad Hong Kong per i funerali del padre. Qui Lee, viene trattenuto e ingaggiato come attore protagonista per i suoi due primi film di grande successo: *The Big Boss* e *The Fist Of Fury.*

1972

Con il trionfo ottenuto dai suoi primi film, Lee fonda assieme a Raymond Chow, la società Concord Production. Con questa etichetta, Bruce produce, scrive e dirige il suo terzo film: *The Way Of The Dragon.* Successivamente Bruce Lee, inizia le riprese di: *The Game Of Death.* Durante le riprese purtroppo, si verifica la morte improvvisa di Bruce Lee. Per questo motivo, il film uscirà nelle sale solo nel 1978, dopo che il regista Robert Clouse aggiungerà delle scene (con protagonista una controfigura) a quelle già girate da Bruce. Mentre gira The Game Of The Death, Bruce Lee lavora anche al suo primo e unico film americano: *Enter The Dragon.*

20 LUGLIO 1973

Bruce Lee muore inaspettatamente ad Hong Kong. La causa del decesso secondo il referto medico, era da attribuire ad una reazione allergica provocata da un medicinale (Equigesic) che Lee usava per le sue continue emicranie. In suo onore furono eseguiti due funerali: uno in America, riservato agli

ENTER THE DRAGON — 1973
[I TRE DELL'OPERAZIONE DRAGO]

Prodotto grazie ad una collaborazione fra la Concord Production e la Warner Bros, il film fu diretto da Robert Clouse e scritto da Michael Allin. La trama vede Lee (Bruce Lee) alla ricerca della vendetta per la morte della sorella, suicida pur non essere violentata dagli uomini di Han. Assoldato da una società simile all'Interpool, Lee si reca su di un'isola sperduta, e si finge uno dei partecipanti al torneo del clan cinese. Scoprirà presto i loschi traffici della banda di Han, fatti di droga e prostituzione.

SUPER STREET FIGHTER II - THE NEW CHALLENGERS

Genere Picchiaduro **Produttore** Capcom **Piattaforma** Arcade **Anno** 1991

Questo gioco, che non ha bisogno di presentazioni, è l'ennesima edizione del miglior picchiaduro ad incontri con grafica 2D. Oltre ai soliti protagonisti, Ryu, Ken, Chun Li, Honda, ecc. si affiancavano alcune new-entry tra cui Fei Long, un maestro di Kung Fu del tutto simile a Bruce Lee ma con qualche super tecnica in più. Fei Long fece il suo ritorno in Street Fighter Alpha 3, esclusivamente nella versione Home (PSX e Dreamcast).

WORLD HEROES [Tutta la saga]

Genere Picchiaduro **Produttore** ADK **Piattaforma** Arcade/Neo Geo **Anno** 1992

Ecco un altro picchiaduro dell'epoca d'oro dei cloni di Street Fighter 2.
Anche in questo titolo era presente un lottatore simil-Bruce Lee. Il tizio in questione era Dragon, che divenne famoso per alcune mosse molto spettacolari tra cui delle sequenze ultra-veloci di pugni e il calcio volante del drago. Durante l'esecuzione, Dragon era avvolto da una scarica d'energia dalle fattezze di una testa di drago.

amici (tra i quali parteciparono Steve McQueen e James Coburn), che portarono la salma in spalla fino al cimitero, non molto distante dall'università nella città di Seattle. L'altro avvenne ad Hong Kong e fu seguito da oltre ventimila fans. Se desiderate conoscere ulteriori notizie sull'accaduto, vi suggeriamo di leggere il libro "Bruce Lee Dragon" scritto dalla moglie di Bruce, Linda Lee.

BRUCE LEE OGGI

Oltre ad essere un mito per i giovani, Bruce Lee fu fonte di ispirazione incredibile per molti artisti, che diedero luogo ad una moltitudine di film sulle arti marziali usciti dopo i suoi e ad una marea di cloni allucinante. Non possiamo sicuramente non ricordare due attori che hanno saputo apprendere la lezione di stile di Lee, senza quasi mai incappare nel banale o nel ridicolo: Gecki Chan e Jet Lee. Troviamo frammenti di Bruce Lee, anche nei fumetti, dove cogliamo nel Manga di Tetsuo Hara, Hokuto No Ken (Ken il Guerriero) la migliore interpretazione, visto che il protagonista principale è chiaramente ispirato a Lee (prima di tutto nella sua filosofia). Inoltre, non possiamo sicuramente trascurare l'ultimo tributo a Bruce, ovvero quello dedicatogli da Stephen Chow nel suo ultimo film "Shaolin Soccer", dove il portiere dello Shaolin Team è chiaramente disegnato attorno al nostro mitico eroe.

THE GAME OF DEATH — 1978
[L'ULTIMO COMBATTIMENTO DI CHEN]

Il film vede Bruce Lee (Billy Lo) nei panni di un giovane attore di talento, minacciato e successivamente assassinato (almeno apparentemente), da un noto sindacato internazionale che vuole avere il controllo sugli uomini di spettacolo di successo, per coprire losche macchinazioni. Dopo un finto funerale, Billy Lo mette in moto la macchina della vendetta. Sfortunatamente, questo sarà l'ultimo film interpretato da Bruce Lee: il regista, deciderà di farlo uscire dopo aver aggiunto dei segmenti girati con una controfigura.

FILMOGRAFIA ESSENZIALE

DALLA CINA CON FURORE PASSANDO PER BATMAN

Golden Gate Girl (Jimmen nu, 1941), **The Beginning of a Boy** (Fu guy fu yun, 1946), **My son A-Chan** (1948), **The Kid** (Xilu Xiang, di Feng Feng, 1950), **Infancy** (Ren zhi chu, di Qin Jian, 1951), **A mother's tears** (Zimu Lei, di Qin Jian, 1953), **Blame it on father** (Fu zhi guo, di Sun Wen, 1953), **Countless families** (Qianwan Renjia, di Zhu Ji, 1953), **In the face of demolition** (Weile Chunxiao, di Li Tie, 1953), **An orphan's tragedy** (Guxing Xuelei, di Zhu Ji, 1955), **We owe it to our children** (Ernu Zhai, di Qin Jian, 1955), **Orphan's song** (Guer Xing, di Li Jie e Qian Da shu, 1955), **The wise guys who fool around** (Zathian nafu, di J. Weiguang, 1956), **Too late for divorce** (Zaozhitang Wu Cho Wu Jia, di J. Weiguang, 1956), **Thunder and rain/Thunderstorm** (Leiyu, di Wu Hui, 1957), **The orphan** (Renhai guhong, di Li Chenfeng, 1958-60), **Il Calabrone verde** (The Green Hornet, Serie TV in 26 episodi, 1966-1967), **Batman** (Serie Tv, partecipazione in due episodi, 1965-1967), **A piece of Action** (1967), **Batman's satisfaction** (1967), **Ironside** (Serie Tv, partecipazione in un episodio, 177 edpisodi, 1967-1974), **Blondie** (Serie Tv, partecipazione in un episodio, 1968), **Arrivano le mogli** (Serie Tv, partecipazione in un episodio, 52 episodi, 1968-69), **L'investigatore Marlowe** (Marlowe, 1969), **Longstreet** (Serie Tv, con la partecipazione di Bruce in 4 episodi, 24 episodi, 1970-71), **Il furore della Cina colpisce ancora** (The Big Boss, 1971), **Dalla Cina con furore** (Fist of Fury, 1972), **L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente** (The Way of The Dragon, 1972), **I tre dell'Operazione Drago** (Enter the Dragon, 1973), **L'ultimo combattimento di Chen** (The Game of Death, 1978).

TEKKEN [Tutta la saga]

Genere Picchiaduro **Produttore** Namco **Piattaforma** Arcade **Anno** 1994

Con Tekken entriamo nell'olimpo della perfezione per quanto riguarda tecniche di lotta, personaggi, grafica e giocabilità (soprattutto in doppio) dei picchiaduro 3D. Nella saga di Tekken, Marshal e suo figlio Forest (apparso per la prima volta in Tekken 3) sono i personaggi ispirati al maestro dei maestri. In effetti sono i cloni meglio riusciti della storia dei videogiochi. Aspetto, movenze, tecniche e vocalizzi sono gli stessi del Bruce originale.

DEAD OR ALIVE [Tutta la saga]

Genere Picchiaduro **Produttore** Tecmo **Piattaforma** PC **Anno** 1992

Nata sulla scia del filone poligonale inaugurato da Virtua Fighter e Tekken, la trilogia di Tecmo ha saputo guadagnarsi una buona fetta di consensi, tanto da fregiarsi di una conversione esclusiva per il lancio di Xbox. Tra i numerosi lottatori (o meglio... lottatrici) poligonali, figura un perfetto emulo di Bruce Lee: tale Jann Lee, le cui mosse e movenze (nonché urletti caratteristici) sono palesemente ricalcati da quelle del sommo maestro.

Domande e Risposte con

Parlateci di voi... chi siete, quali sono stati i vostri lavori precedenti e quali sono i vostri titoli preferiti?
Mi chiamo Edward Kilham e sono il designer di QOTD. Lavoro nell'industria dei videogames da circa 20 anni. Prima di QOTD ho lavorato su X-Wing, TIE Fighter, RoboSport e molti altri titoli. Amo il divertimento e qualunque gioco riesca ad esprimerlo. Ci sono molti titoli sul mercato che mi soddisfano, dagli FPS agli strategici in tempo reale; cerco di provarli un po' tutti.
Sono Kalani Streicher, produttore esecutivo di QOTD. I miei più grandi successi sono stati la saga di Guerre Stellari su Super Nintendo, X-Wing, TIE-Fighter e Indiana and the Jones Last Crusade. Amo i fighting games, gli FPS e le avventure.

Perché un gioco dedicato a Bruce Lee. E, soprattutto, perché un altro gioco d'azione?
EK: l'argomento Bruce Lee costituisce materia di sviluppo eccitante ed interessante, con testimonianze di fede che arrivano da tutto il mondo. Xbox è la prima console in grado di ricreare fedelmente le atmosfere e la potenza di Bruce Lee. Credo che ogni gioco incentrato sulla figura del maestro delle arti marziali debba basare la sua trama sul combattimento. La nostra fatica è stata dunque infondere le caratteristiche di un tradizionale combattimento uno contro uno, nel genere dei giochi d'azione tridimensionali. Devo dire che sono molto soddisfatto dei risultati.
KS: Bruce Lee è la licenza d'arti marziali più intrigante in assoluto. Dopo aver lavorato su grandi nomi come Star Wars e Indiana Jones, nell'ambito del genere action-adventure, l'idea di realizzare un gioco di combattimento che ruotasse intorno ad un personaggio chiave come Bruce Lee ci ha da subito affascinati. Quale protagonista migliore per un videogame se non il più grande maestro di arti marziali di tutti i tempi? Le arti marziali sono diffuse ovunque al giorno d'oggi. Credo sia perché esse riescono a fondere due elementi diversi: la tecnica di combattimento e la filosofia. Non ci sono molti titoli di combattimento di questo tipo in circolazione, perlomeno non di così elevato profilo, e Ronin è fiera di aprire ufficialmente la sfida all'ultimo colpo per accaparrarsi il posto in prima fila nei gusti degli amanti del genere.

Quali sono state le vostre sensazioni al pensiero di lavorare con una licenza così importante? State facendo del vostro meglio per preservare lo spirito originale e la filosofia di Bruce Lee?
EK: abbiamo fondamentalmente un profondo rispetto per Bruce Lee e per la sua filosofia. È stata dura implementare nel software gli ideali di Bruce. Per immergervi appieno nel mondo spirituale di Bruce Lee, potrete ascoltare, in-game, diverse frasi pronunciate dallo stesso Bruce e numerose altre ricavate da uno studio approfondito dei suoi ideali e del suo modo di concepire la lotta.
KS: è un onore per me aver lavorato su un gioco basato su Bruce Lee. È stato, e lo è ancora, il più grande maestro di arti marziali mai esistito. Basti ricordare la perfezione del suo Jeet Kune Do, i suoi scatti e la sua velocità. Tutto ciò, condito dalla sua filosofia e dalla ammirazione della gente, è un fattore che ha reso questo personaggio quasi una leggenda. In QOTD troverete tutto questo.

Quando avete iniziato a lavorare a Quest For The Dragon? Quante persone sono coinvolte nello sviluppo?
EK: stiamo lavorando su questo titolo da più di due anni. Assieme a noi stanno portando avanti lo sviluppo circa cinquanta persone.
KS: Bruce Lee: Quest of the Dragon è un grande progetto. La complessità delle mosse di combattimento e le difficoltà nell'inserire la filosofia di Bruce all'interno del gioco ci hanno fatto sudare non poco. Il lavoro e l'impegno di tutti ci consentono di immettere sul mercato un gran bel gioco.

Qual è il concept alla base di Bruce Lee QOTD?
EK:Bruce Lee QOTD è un gioco di azione e combattimento che ha l'intento di riproporre la potenza e la velocità di Bruce Lee. Bruce Lee è alla ricerca del padre e deve battersi con Black Lotus.
KS: il concept alla base di Bruce Lee: Quest of the Dragon è quello di ricreare in-game Bruce Lee ed il suo Jeet Kune Do, nonché quello di raccontare una storia che lo stesso Bruce Lee avrebbe approvato. Abbiamo incorporato diversi paesaggi nel gioco nonché una trama fatta di onore, tradimento, azione e humor!

Qual è la parte che ritenete più importante del vostro gioco? E quella di cui andate più fieri?
EK: siamo fieri della perfezione del modello poligonale di Bruce. Abbiamo usato animazioni avanzate e tecniche moderne per rendere il personaggio più realistico possibile. Abbiamo lavorato su centinaia di scene d'azione e abbiamo creato nuove animazioni con possibilità di colpi multipli nello stesso istante!
KS: animazioni fluide e mosse spettacolari sono a mio modo di vedere i punti di forza del nostro titolo. Non era facile resuscitare una leggenda e ricreare il suo know-how in fatto di tecnica e filosofia. Abbiamo combinato più di 100 mosse di Jeet Kune Do, attacchi multipli e combattimenti nun-chaku.

È difficile al giorno d'oggi realizzare un videogioco originale? Quali sono i lati positi e negativi del vostro mestiere?
EK: è difficile creare videogames. Lavoriamo continuamente per migliorare il layout dei giochi e sviluppare la tecnologia. È inutile che ti narri tutte le mie notti in bianco... ma è comunque una sfida eccitante!
KS: sì, è davvero difficile. I giochi si fanno sempre più complessi. Altrettanto dicasi dei team che li sviluppano. L'attenzione ai particolari è divenuta un punto focale nella produzione di nuovo software. Nonostante ciò, il livello dei costi fortunatamente si è mantenuto decisamente costante. Questo fenomeno, da solo, costituisce un incentivo per la ricerca della qualità.

FATAL FURY 3

Genere Picchiaduro **Produttore** SNK **Piattaforma** Arcade/Neo Geo **Anno** 1995

Nata come antagonista allo stradominio di Capcom e del suo Street Fighter II in sala giochi, la saga di Fatal Fury seppe molto presto ritagliarsi una buona fetta di appassionati che ne decretarono il successo. A partire dal terzo episodio, entra nel cast dei lottatori selezionabili anche Hon-Fu, un combattente che per stile, aspetto, movenze ed uso dei Nunchaku, risulta chiaramente ispirato a Bruce Lee.

DEAD OR ALIVE

Genere Picchiaduro **Produttore** Microsoft **Piattaforma** Xbox **Anno** TBC

In sviluppo da ormai più di un anno, il nuovo titolo Dream Factory (Tobal 1 e 2), promette molto bene. I modelli tridimensionali dei personaggi appaiono sin da ora perfettamente caratterizzati; peccato non si possa dire altrettanto per i fondali.
Per quanto ci riguarda, il titolo distribuito da Microsoft, potrà vantare nel cast dei lottatoti selezionabili un degno clone di Bruce Lee con tanto di occhialoni da sole stile anni '70!

Mike Tyson Boxing

GENERE ▶ SPORT **PRODUTTORE** ▶ CODEMASTER **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 26 APRILE

di Maurizio Quintiliani

Sarà presto disponibile per l'acquisto il nuovo titolo della Codemasters ispirato al famoso tirapugni Mike Tyson.
Il gioco, che uscirà in versione PS2 e Xbox, anticipato da quella per Gameboy Advance, vanta un engine grafico studiato appositamente per questo titolo, dall'acronimo PAIN (Polymorphic And Interpolative Node-mapping). L'uso di questo motore grafico, a detta dei programmatori, fornirà al giocatore, un senso molto realistico della "carnalità" dei lottatori; il viso di questi, subirà, sotto l'effetto dei colpi, un morphing in tempo reale, permettendoci di assistere alla deformazione facciale dell'avversario, con conseguenti tagli ai sopraccigli, schizzi di sangue, occhi neri e tutto quello che un incontro di boxe regala come optional. Per quanto riguarda la struttura di gioco, avremo la possibilità di scegliere fra ben 14 boxer professionisti, tra cui lui, Iron Mike, e di modellare, a nostro piacimento, le caratteristiche fisiche dei combattenti, per un totale di ben 40 parti del corpo modificabili! Nella Demo da noi provata, mancava tutto il sonoro, che nel gioco completo si avvarrà della presenza di due tra i commentatori più famosi d'America: Bobby Cryz e Ian Darke. La versione Gameboy Advance sarà sviluppata dai Virtuacraft e promette d'essere mastodontica: 90 boxers più 10 nascosti, 16 differenti rings, che ruoteranno a 360° durante l'incontro, 3 livelli di difficoltà e la possibilità di linkaggio tra due console!
A presto per la recensione finale.

Everblue

GENERE ▶ ADVENTURE-RPG **PRODUTTORE** ▶ CAPCOM **SVILUPPATORE** ▶ ARIKA **USCITA PREVISTA** ▶ APRILE

di Giuseppe Nigro

Everblue rappresenta per Arika un netto cambiamento di rotta rispetto alla vetusta saga di Street Fighter, vero pedigree di questo team interno a Capcom. Il nuovo titolo, atteso in versione Pal per un non meglio precisato giorno di questo mese, sarà un curioso mix di avventura ed RPG, ambientato nei lontani mari di Dedalus. In breve, la trama: nei panni di Leonardo, un sub professionista alle prese con le sue prime missioni, dovremo recuperare il tesoro sommerso che apparteneva alle generazioni passate. Dopo le prime immersioni, sarete in grado di upgradare la nostra muta, semplicemente rivendendo ai negozianti della terraferma i reperti recuperati nelle profondità marine. Il fine ultimo della ricerca del tesoro ci permetterà di ammirare in prima persona le meraviglie poligonali create da Capcom per ricostruire al meglio l'ambiente sottomarino. Proprio queste bellezze consentiranno a Leonardo di realizzare fotografie da scambiare con gli abitanti della costa per ottenere bonus speciali.
E allora... preparate pinne, fucile ed occhiali, Capcom vi sommergerà!

Freaky Flyers

GENERE ▶ COMBAT RACING **PRODUTTORE** ▶ MIDWAY **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

di Maurizio Quintiliani

L'inflazione sale e i giochi in stile cartone animato cominciano ad essere davvero un po' troppi! Veniamo a questo nuovo titolo Midway, la cui uscita è prevista per dopo l'estate. Il genere, quello dei combat racing, è lo stesso dei vari Cel Damage, Wacky Races e Looney Tunes Space Race, l'unica differenza sta nel fatto che Freaky Flyers si svolge a bordo di veicoli aerei. La grafica, come accennato, è una fedele riproduzione del più classico stile Warner, inclusi i vari stacchi d'intermezzo e relativi jingle sonori. Le possibilità di gioco saranno di tre tipi distinti: lo Stunt Flying che ci vedrà impegnati in vorticose acrobazie aeree, l'Adventure Mode, che ci farà scoprire, passo dopo passo, la storia del personaggio selezionato, ed infine l'Aerial Dogfighting Combat, quanto di più indicato per competizioni in multiplayer. Le ambientazioni, dieci in tutto, non sembrano eccellere in originalità: troviamo infatti i soliti fondali cittadini, paesaggi montani e l'immancabile sezione del cimitero! Al contrario, i personaggi, che nella versione finale saranno ben 14, godono di un'ottima caratterizzazione, spaziando dalla star cinematografica di nome Johnny Turbine, al cantante d'opera mafioso, Paulie Atchi.

Gitaroo Man

GENERE ▶ SPARATUTTO **PRODUTTORE** ▶ THQ **SVILUPPATORE** ▶ KOEI **USCITA PREVISTA** ▶ APRILE

di Maurizio Quintiliani

Prendete Parappa The Rapper, regalategli una chitarra e mettete una manciata di personaggi buffi sparsi atraverso fondali evocativi.
Cospargete il tutto di differenti stili di musica e avrete come risultato, il tipico gioco che piace tanto al mercato nipponico. La novità è che, oltre a sfidare i nostri concorrenti, saremo chiamati a svolgere altre attività più "curiose", come, ad esempio, tentare un approccio amoroso con una dolce pulzella, cercando di suonarle, a giusto ritmo, la nostra serenata d'amore. Storia a parte, che in giochi come questi conta ben poco, la sezione tecnica, con il suo look fumettistico e assolutamente fuori di testa, sembra essere egregia. Da quanto abbiamo potuto ascoltare, l'aspetto sonoro del gioco presenta ottimi pezzi che spaziano dal rock, al reggae, ottimamente campionati e riprodotti con una frequenza d'ottima qualità.

Super Trucks

GENERE ▸ RACING **PRODUTTORE** ▸ JESTER INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▸ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▸ 10 MAGGIO

di Maurizio Quintiliani

Enorme è il successo che stanno riscotendo in tutta Europa le gare Super Trucks, ossia quei veicoli che normalmente sono adibiti al trasporto, ma che nel suddetto caso sono opportunamente modificati per le sfide ufficiali. Jester interactive distribuirà a breve la versione ludica del "popolare" sport che, a detta dei programmatori, è secondo solo alla formula 1! Il gioco si avvarrà di licenze ufficiali per quanto concerne i mezzi: CAT e Mercedes fra le più importanti firme del settore. I tracciati saranno fedeli riproduzioni di piste reali, come il circuito d'Alastaro in Finlandia, quello di Jarama in Spagna e il francese Nogaro. La spettacolarità di quest'evento automobilistico è la possibilità di assistere a rocamboleschi scontri tra i mezzi partecipanti alle gare. Durante una competizione di Super Trucks si assiste a continue perdite di pezzi da parte delle carrozzerie, che garantiscono una pericolosità mai vista in altre competizioni. Tutto questo i programmatori lo hanno riportato su schermo grazie al TDS (truck damage system), che dovrebbe garantire al gioco di riprodurre in maniera assolutamente realistica, i tamponamenti fra i veicoli, e la loro distruzione.
I quattro campionati presenti, una volta vinti, permetteranno di aggiudicarsi nuovi veicoli e piste segrete. Ci sarà la possibilità del gioco multiplayer, anche in splitscreen, che purtroppo da quanto abbiamo visto riduce notevolmente l'impatto visivo. Presente inoltre un'ampia sezione dedicata al replay, con la possibilità di salvare le azioni più spettacolari su memory card.

Turok Evolution

GENERE ▸ FPS **PRODUTTORE** ▸ ACCLAIM **SVILUPPATORE** ▸ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▸ ESTATE

di Giuseppe Nigro

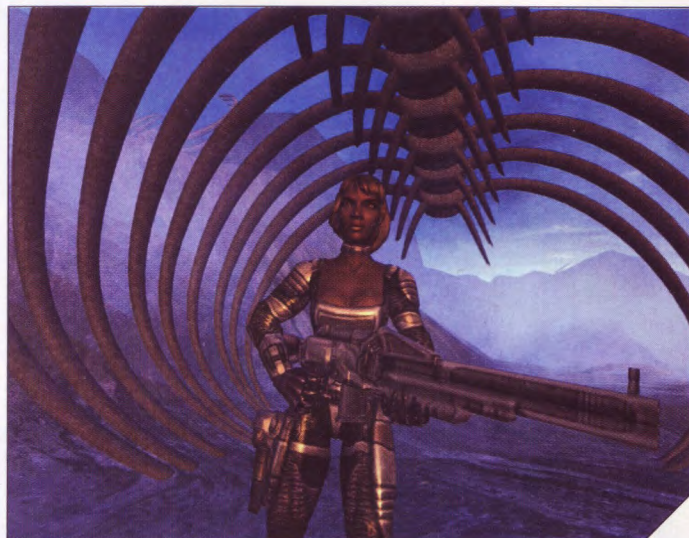
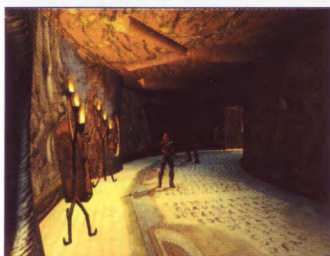
Turok Evolution, come pretende una certa corrente in voga in questi ultimi anni, non è un seguito diretto della trilogia di Turok ammirata su PC e N64, quanto piuttosto un prequel che ci porterà a conoscere le origini di Tal'Set e della sua nemesi Captain Tobias. Il titolo, attualmente in fase avanzata di programmazione, può vantare alcune caratteristiche salienti proprie di un eccellente motore tridimensionale. Oltre ad un arsenale rimesso a nuovo, Turok Evolution godrà di 32 differenti tipologie di forme di vita preistoriche, di sequenze di volo sul dorso di un gigantesco pterodattilo, di un'intelligenza artificiale altamente sviluppata (i nemici tendono a fare gruppo tra di loro per attaccarvi), nonché di un dettaglio grafico dalle velleità realistiche e decisamente ragguardevole.

Brute Force

GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ MICROSOFT **SVILUPPATORE** ▶ DIGITAL ANVI **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

di Maurizio Quintiliani

Ambientazione futuristica per il nuovo titolo della Microsoft di prossima uscita per il gioiello di Bill Gates. Brute Force è uno sparatutto in terza persona, con elementi RPG dedicati alla crescita Esp dei personaggi, che promette di diventare un prodotto con i fiocchi. La caratteristica principale di Brute Force risiede nella possibilità di passare da un personaggio all'altro tramite la sola pressione di un pulsante del joypad. In poche parole, dovremmo procedere nell'avventura con un gruppo di quattro mercenari da comandare simultaneamente: Tex, il capo delle truppe d'assalto, Flint, il cyborg, Hawk e il cattivissimo alieno Brutus. Il teatro di battaglia, selezionabile tra quattro mondi distinti, è caratterizzato da una resa grafica d'elevata fattura.

Textures e poligoni, ottimamente disegnati, rendono alla perfezione l'atmosfera cupa e tetra che pervade l'intero gioco. A giudicare dalle ultime screen diffuse da Microsoft, Brute Force sembra essere davvero qualcosa di sconvolgente: i personaggi sembrano addirittura dei modelli in CG tanta è la loro bellezza. La luna vulcanica di Shadoon è il fondale che maggiormente ci ha colpiti: la scelta delle sfumature e dei colori smorti, illudono la vista rendendo reale ciò che è computerizzato. Nella versione finale del gioco avremo la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, e scegliere in qualsiasi momento se essere rivali o se creare gruppi di battaglia; un po' come accadeva nel vecchio Command & Conquer.

Animal Leader

GENERE ▶ SIMULAZIONE **PRODUTTORE** ▶ NINTENDO **SVILUPPATORE** ▶ MARIGUL **USCITA PREVISTA** ▶ DISPONIBILE JAP

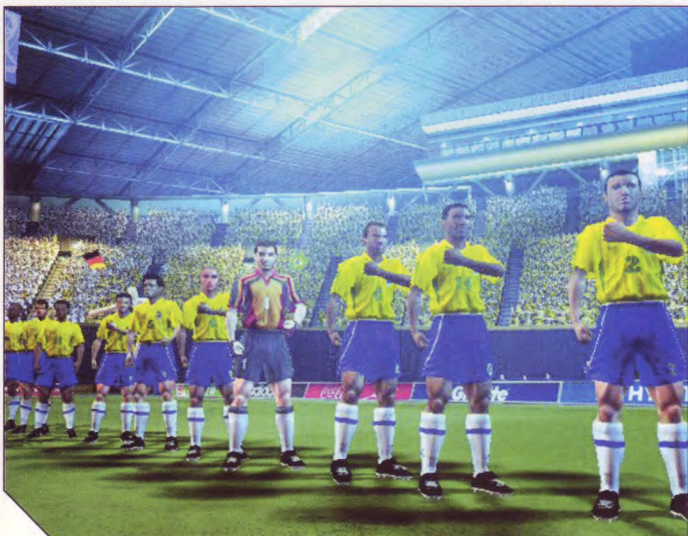
di Simone Menghini

Console cubica = gioco cubico? Sembra proprio di sì, secondo quanto Animal Leader (titolo originariamente progettato per N64 dalla Marigul, responsabile di giochi come Doshin the Giant, Custom Robo e Hey You Pikachu!) e Nintendo, propongono agli utenti Game Cube.
La caratteristica principale di questo gioco è difatti lo stile grafico: ogni ambientazione, ogni creatura ed ogni altro elemento presente è costituito da cubi! Da semplici combinazioni di queste solidi, Game Cube e Marigul danno vita ad un intero mondo abitato da creature in lotta per la sopravvivenza.
Nei panni di una di queste creature dovremo quindi farci "rispettare" e soprattutto evolvere fino alla sommità della catena alimentare, diventando re incontrastati degli animali.

Combattendo contro gli avversari, potremo assimilare le parti che compongono i nemici stessi e quindi assumerne le diverse abilità. A seconda dei livelli, il bestiario presente cambierà notevolmente, così come le particolari features necessarie per rendere a mal partito il consueto boss di fine livello.
In totale, potremo evolvere in circa 100 forme diverse, in base ai componenti che divoreremo una volta sconfitti gli avversari.
Uscito sotto etichetta Nintendo il 21 febbraio scorso, esclusivamente in versione Jap, Animal Leader conferma il trend di proporre su Game Cube soprattutto titoli innovativi ed originali. Ora non ci resta che sperare in una futura versione occidentale, anche se per il momento nulla ci è dato di sapere a riguardo.

2002 Fifa World Cup

GENERE ▶ SPORT **PRODUTTORE** ▶ ELECTRONIC ARTS **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 26 APRILE

di Laura Bennato

Il Mondiale di Giappone-Corea si avvicina e le software house di mezzo mondo fanno a gara per terminare in tempo utile le loro simulazioni vidoludiche pedatorie. Electronic Arts Sports non poteva certo mancare all'appuntamento e, dopo l'uscita di Fifa 2002 nel periodo autunnale, annuncia in pompa magna 2002 FIFA World Cup per le next-generation consoles. Il gioco, previsto per il 26 aprile sarà l'unica simulazione calcistica a poter vantare la licenza ufficiale Fifa del Mondiale e conterrà i nomi originali delle squadre partecipanti e di tutti i giocatori che parteciperanno all'evento. Estremo realismo, dunque, sotto questo punto di vista.
Marc Aubanel, executive producer per EA Sports del gioco ha dichiarato: "Stiamo mettendo molto impegno per realizzare il più realistico e divertente videogame della serie Fifa. Per fare questo, ci siamo assicurati un gran numero di licenze ufficiali, allo scopo di garantire ai nostri fans la certezza di trovare tutti i nomi originali sia delle squadre partecipanti al mondiale (complete, fra l'altro, delle maglie ufficiali di ogni nazionale), sia di tutti i giocatori che lo disputeranno". Parole ripetute praticamente ad ogni edizione del titolo calcistico targato EA.
Speriamo che questa volta siano veritiere. Poco è trapelato per il momento riguardo al fattore giocabilità: questo dovrebbe rimanere ancorato al tradizionale stile Arcade che contraddistingue da sempre la serie, ma introdurrà anche un sistema di gioco semplificato grazie al quale basterà premere un tasto per effettuare colpi di testa, sforbiciate, passaggi di prima e palleggiare. In breve, potremmo trovarci di fronte ad una versione a 128 bit si Sensibile Soccer! Il sottofondo musicale, sarà curato dai Vancouver Symphony. In attesa di uno spazio nelle pagine delle recensioni, ammirate le prime immagini.

Stung!

GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ TBA **SVILUPPATORE** ▶ PREY DIGITAL STUDIOS **USCITA PREVISTA** ▶ TBA

di Davide Belardo

Stung! è il primo titolo sviluppato dai neonati Prey Digital Studios. Stung! sarà un gioco d'azione con visuale in terza persona, avente come protagonisti un nugolo di eroici e simpaticissimi... insetti! Questi animali, mutati geneticamente in vere e proprie "macchine da combattimento" non sono altro che il risultato degli esperimenti dei laboratori di ricerca effettuati durante la guerra. La caratteristica che salta subito all'occhio in questa produzione è il suo bizzarro stile grafico. Dopo aver scelto uno tra i sei insetti disponibili, dovremo cercare di difendere la nostra corazza dagli attacchi di nemici. Attacchi causati da elementi "familiari" del genere umano. Nelle ambientazioni poligonali infatti, ci imbatteremo in tele di ragno, vapori scaturiti da pentole sui fornelli, carta moschicida e, immancabile lo spray anti-zanzara! Segnaliamo inoltre la possibiità di cambiare la visuale dalla terza alla prima persona e di partecipare a divertenti sfide in multiplayer (split screen) come il classico Deathmatch e l'inedito Protect The Queen. Appuntamento con la recensione!

RECENSIONI

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO E GIUDICATI ALLA GRANDE!

IL COLORE DEI GIOCHI

La novità più eclatante di questo non troppo prolifico mese di Aprile, è rappresentata sicuramente dai nuovi colori delle confezioni dei nostri videogiochi preferiti. Se, da una parte, il PC può contare su custodie di colore nero o trasparente (ma non sempre), dall'altra, il nuovo standard per i titoli Xbox vuole il verde come colore dominante, mentre alla PS2 spetta un simpatico blu notte! Gli addetti ai reparti marketing delle software house ne sanno sempre una più del diavolo, e, anche questa volta, riescono con questa abile manovra, ad aumentare l'interesse del giocatore verso un determinato titolo. Come dite? Un videgioco non si giudica dal colore della confezione?! Be' è quello che tentiamo di ripetervi da due numeri. Speriamo che con questa terza uscita sia ancora più chiaro lo scopo delle nostre recensioni. A tale proposito, lasciatemi spendere tre parole tre, sul titolo del mese: Jet Set Radio Future. Atipico, divertente, Sega. Se i primi due aggettivi lasciano intendere un gioco dalla marcata originalità nonché degno di fruizione, il terzo sostantivo è il suo marchio di qualità. Una qualità che lega ormai da decenni il videogioco (quello buono) con i videogiocatori. Ce ne fossero di software house come Sega!

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.

Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

70 - Virtua Striker 3 ver. 2002

66 - Onimusha 2

I TITOLI DEL MESE

JET SET RADIO FUTURE

TOP GAME!

Il concetto di amore, i pattini a rotelle e una bomboletta di vernice spray...

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	SMILEBIT
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Quasi due anni fa, Jet Set Radio per Dreamcast rivoluzionava il concept dei videogiochi moderni. Non era un seguito, non era un'avventura in terza persona, non poteva giovarsi di un personaggio di richiamo come Sonic ma, nonostante tutto, eravamo di fronte ad un grande gioco. A dire il vero, non era neppure facile classificarlo in un genere ben preciso; Jet Set Radio era un gioco d'azione, ma aveva una caratteristica sempre più difficile da trovare in questo settore: l'originalità. Peccato che ai più tutto quanto sia passato inosservato per il semplice fatto di girare su Dreamcast. Fortunatamente il lancio europeo di Xbox ha riesumato un franchise meritevole dell'attenzione della massa (ebbene sì: ho detto massa) di videogiocatori.

Lo scenario dell'azione è una futuristica Tokyo del 2024, in cui sfrecceremo con i nostri pattini modello "fireblade" a gran velocità, disegnando graffiti sui muri e compiendo evoluzioni acrobatiche su tutte le superfici plausibili e "grindabili". Scopo della missione, nei panni del giovane skater Yoyo, sarà di reclutare nuovi membri per la nostra gang (dopo averli regolarmente sconfitti) e combattere la terribile Rokkaku, una corporazione che tiene a ferro e fuoco la città e che agisce con la complicità della polizia locale. Questa ci inseguirà con ogni mezzo, compresi carri armati ed elicotteri! Tutta l'avventura sarà narrata dal Professor K, un DJ ribelle a capo della trasgressiva radio privata Jet Set. Dopo aver superato il tutorial, camuffato da primo livello di gioco, ed aver fatto la conoscenza di Gum e Corn (già presenti nella versione Dreamcast) saremo pronti a tuffarci nella più eclettica e divertente sfida della nostra nuova carriera di writers: dipingere i muri della città! Ed è un vero spasso correre per Tokyo, soprattutto per merito della bellezza dei livelli, alcuni dei quali lasciano davvero a bocca aperta. Traffico locale, corvi appollaiati sui tetti delle case, persone in abiti moderni che scappano quando ci vedono, tutto è stato realizzato prestando particolare attenzione alla ricercatezza del dettaglio. Diversamente dal primo episodio, in cui i graffiti venivano realizzati tramite complesse rotazioni dello

Alcuni elementi delle ambientazioni tridimensionali possono essere distrutti.

stick analogico, ora è sufficiente premere il tasto R (oppure i tasti X e Y se siete in volo); scelta comprensibile, se si tiene conto del fatto che la maggior parte dei graffiti dovrete eseguirli durante la corsa. Jet Set Radio Future, infatti, è più veloce e adrenalinico del prequel, e l'accento è stato posto da Smilebit più sulle acrobazie da compiere con i pattini che sul disegno dei graffiti. Proprio per questo, per cercare di raggiungere le zone da dipingere più nascoste, dovremo imparare al meglio a sfruttare la livrea dei nostri pattini per scivolare (grindare) sulle superfici più inusuali (fili del telefono, ringhiere, scale e lampioni) ed aumentare la spinta dei nostri salti. Inoltre, dopo aver raccolto dieci bombolette di vernice spray, potremo azionare il turbo boost, utile per avere una maggior spinta in fase di acrobazia. Questo effetto è enfatizzato dall'hardware Xbox tramite una spettacolare deformazione dello schermo, che lascia sprofondare la mascella del videogiocatore di qualche metro.

I personaggi sono costituiti da poligoni in Cel Shading ed animati in maniera fluida.

Se tutto ciò non fosse sufficiente, sappiate che proseguendo nelle missioni potremo selezionare nuovi personaggi, ognuno con le sue caratteristiche personali, da una ricca rosa che annovera ben ventuno pattinatori.
JSRF non è solo grande giocabilità: l'originalità e l'immediatezza del gameplay sono accompagnate da una realizzazione tecnica altrettanto valida. Graficamente, Jet Set è uno dei migliori titoli apparsi finora su Xbox, se non il migliore. L'engine tridimensionale alla base della produzione Sega è interamente in cel shading: nonostante l'ambiente sia interamente poligonale, l'occhio meno allenato ha l'impressione di assistere e giocare ad un vero cartone animato. La grande quantità di oggetti in movimento, contemporaneamente sullo schermo, salta subito agli occhi; ma i tanto discussi rallentamenti sono davvero pochi e, sicuramente, non tali da influire negativamente sul gameplay.
La ricchezza di dettagli è stupefacente: non solo sarete "sommersi" dai poligoni ovunque vi voltiate, ma anche la varietà e la risoluzione delle textures hanno dell'incredibile. Tutto il gioco è stracolmo di tocchi di classe: effetti di luce, lens flare usato al meglio, tratti stilistici disegnati, per conferire maggiore dinamismo e velocità alle evoluzioni dei personaggi, ambienti vastissimi e decisamente "vivi". E tutto questo sfreccia quasi costante-

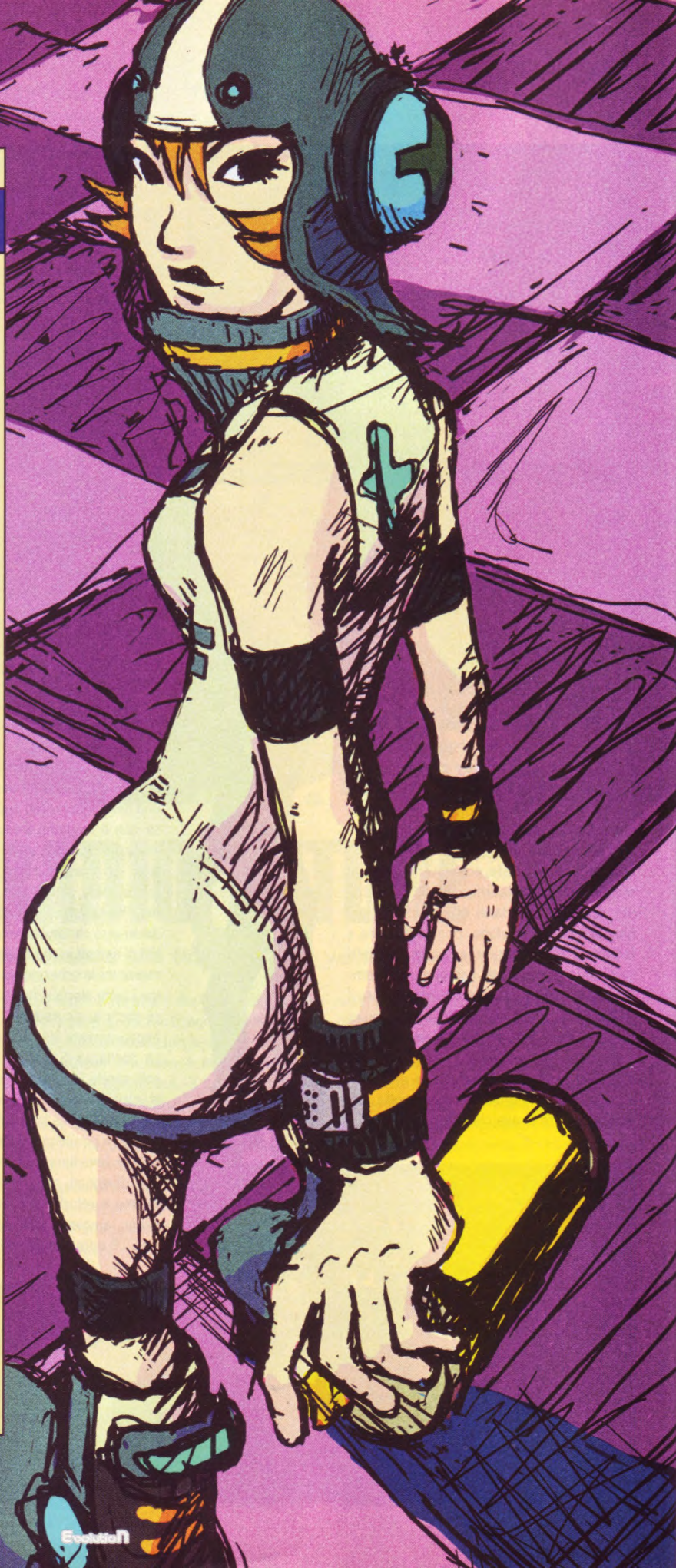
mente a 60 fps! Fortunatamente, i possessori di Xbox Pal non sono stati penalizzati dalla conversione: JSRF fa uso della modalità 60 hertz, l'immagine è a schermo intero, senza fastidiose bande nere, e tutti i dialoghi sono stati sottotitolati in italiano.
La parte audio non è da meno, con una colonna sonora che mixa i pezzi delle versioni Jap e U.S.A. di Jet Set Radio, aggiungendone di nuovi. Il brano d'apertura realizzato da Hideki Naganuma (The Concept Of Love) è già un tormentone redazionale, e non ci stupiremmo se cominciaste anche voi a canticchiarlo abitualmente. Se possedete un impianto Hi-Fi con decodifica Dolby Digital 5.1, non perdete occasione di collegare Xbox e assaporare il dolce panning di Jet Set Radio Future. Se ancora non lo possedete, potreste rimanere soddisfatti della più classica modalità stereo.

TRE ALLEGRI RAGAZZI FUORI DI TESTA

JET SET RADIO FUTURE SOUNDTRACK

La colonna sonora di Jet Set Radio Future annovera una tracklist realizzata da artisti della scena americana hip hop. The Latch Brothers, un gruppo formato da tre simpatici compositori (Mike D, Tick e Wag), ha scritto e composto cinque tracce della colonna sonora del titolo Smilebit. Lo stile scelto varia dal rock, all'hip hop, passando per la musica elettronica che dona al titolo una maggiore atmosfera futuribile. In aggiunta, i Latch Brothers hanno remixato i brani del prequel (che ricordiamo erano suonati da talenti del calibro di Bran Van 3000, The Prunes e BS 2000), ottenendo un accompagnamento musicale quasi inedito. A completare il tutto, figurano alcuni "extended version" di altri musicisti della defunta etichetta Grand Royal: Bis, Cibo Matto, Scapegoat Wax e Russel Simins. WaveMaster's Hideki ha lasciato il segno anche nella versione Xbox di JSR: suo il brano di apertura "The Concept Of Love". Un brano che è già entrato nelle classifiche di gradimento di Evolution...

I Latch Brothers discutono con Smilebit la possibilità di comporre alcuni brani della colonna sonora di Jet Set Radio Future.

Dopo una discussione elaborata, la proposta è accolta! In cambio di tre copie del gioco, i Latch Brothers produrranno cinque tracce inedite e il remix di quelle della scorsa edizione. Naturalmente il compenso finale è stato ben diverso...

Questo è lo stupendo effetto di deformazione dello schermo a cui assisterete attivando la carica turbo.

I dialoghi sono tutti sottotitolati in italiano e aiutano a comprendere al meglio la storia.

> **"...il titolo Sega non è il classico prodotto che, una volta portato a compimento si abbandona del tutto."**

Sul versante longevità, Jet Set Radio presenta degli alti e bassi: nonostante terminare il gioco la prima volta non vi impegnerà per più di 10-15 ore complessive, il titolo Sega non è il classico prodotto che, una volta portato a compimento, si abbandona del tutto. Oltre ai già citati personaggi da sbloccare, avremo la possibilità di "imparare" nuovi graffiti nonché di crearne di nuovi e personalizzati. In questo modo, potremo liberare il nostro talento artistico ed imbrattare i muri virtuali con il solo limite della nostra creatività. Inoltre, il multiplayer assicura (se avete degli amici con cui giocare) un buon numero di ore aggiuntive di gioco. Le modalità disponibili, che prevedono il supporto di un massimo di quattro giocatori, sono cinque: City Rush, una vera e propria gara di velocità, Tagger's Tag, in cui lo scopo è di "taggare" per primi il vostro avversario con lo spray, Graffiti Wars, la "guerra dei graffiti", appunto, dove il vincitore sarà il giocatore che riuscirà a coprire con i propri graffiti tutti i muri possibili (si può persino disegnare sopra il graffito dell'altro), Flag, una simpatica variante del "cattura la bandiera" visto in titoli dalle spiccate velleità spara-spara, e, infine, Ball Hog, una corsa nel livello prescelto in compagnia di una palla che non dovremo farci togliere di mano.

Quest'ultima modalità è ancora più divertente se giocata in maniera "cooperativa" assieme ad un compagno a cui passare la sfera!

Cercare i difetti in un titolo come Jet Set Radio Future porta ad analizzare in primis il sistema di inquadrature: spesse volte, infatti, la telecamera virtuale, in preda alla velocità con cui viaggia il vostro "pattinatore", tende a perdere di vista la centralità della scena. Altre volte dovrete muovervi su superfici strettissime, e, a volte, la visuale troppo ravvicinata sarà causa di facili e deleterie cadute. Anche se alla lunga questo lieve difetto può risultare frustrante, sarà possibile, in qualsiasi momento del gioco, riportare la visuale della telecamera virtuale perfettamente dietro le nostre spalle, schiacciando semplicemente il grilletto di sinistra del pad (un po' come accade in Maximo di Capcom). È in realtà verosimile che riusciate comunque a superare tutti i livelli senza troppi problemi.

La difficoltà, di contro, avrebbe potuto e dovuto essere calibrata in maniera più ponderata: nel complesso, Jet Set Radio Future è piuttosto semplice da portare a termine e, in alcuni punti, risulta noioso dover ripetere troppe volte la stessa situazione; basti pensare allo scontro con il boss dell'ultimo livello: per arrivare sulla piattaforma dove questi vi aspetta e per poterlo affrontare, potremmo impiegare più tempo di quanto lo scontro vero e proprio non richieda. Inoltre, la natura semplificata dei graffiti, non aumenta di certo l'ostilità delle missioni. Ad ogni modo, si tratta di difetti marginali, che non pregiudicano affatto a Jet Set Radio Future la palma di must per chiunque abbia l'Xbox e stia cercando un gioco frenetico e divertente, ma anche eccezionale da guardare e... da ascoltare! Se poi avete amato il prequel su Dreamcast, non potete davvero perderlo: JSRF vale almeno il doppio del suo genitore!

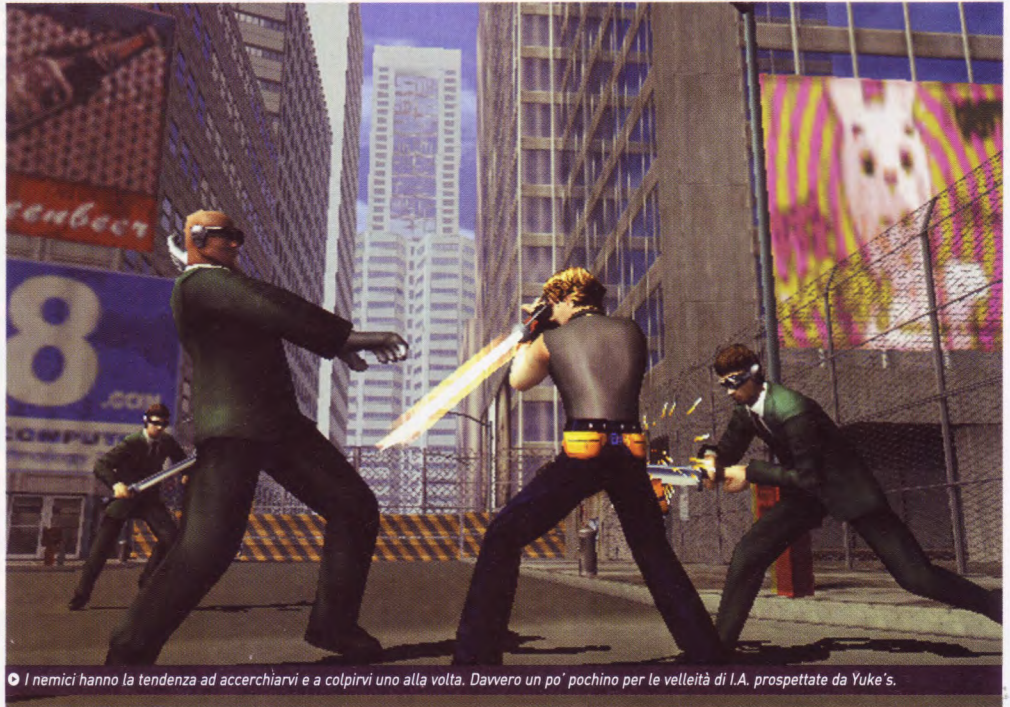
Ornella Lepre

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Grafica mozzafiato, fluida e ricca di tocchi di classe	- Sistema di inquadrature non sempre perfetto
+ Originale e divertente	- Sistema dei graffiti semplificato
+ Conversione Pal ottima	- Longevo ma non infinito
+ Numerose modalità multiplayer	

Voce	Voto
GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Un titolo originale, divertente da giocare, bello da vedere e ricco di tocchi di classe. Un must per i neo-possessori di Xbox.

8

I nemici hanno la tendenza ad accerchiarvi e a colpirvi uno alla volta. Davvero un po' pochino per le velleità di I.A. prospettate da Yuke's.

EVE OF EXTINCTION

Eidos e Yuke's rivoluzionano i picchiaduro a scorrimento. In senso negativo, però...

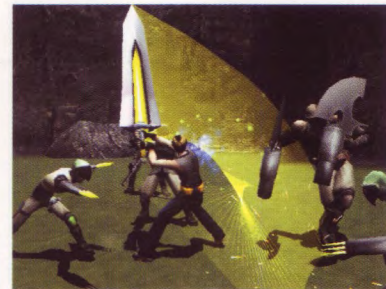
Sword of Berserk per Dreamcast sviluppato da Yuke's è stato un gioco che ci ha molto divertito, nonostante gli evidenti limiti residenti in una giocabilità ripetitiva e fustrante e in una difficoltà mal calibrata. Ora la Yuke's, dopo la saga di Smackdown, sviluppa per PS2 Eve of Extinction: un titolo atteso da quasi due anni con aspettative molto elevate. La prima sensazione è stata molto simile a quella che ho provato giocando a Berserk... sebbene la nuova produzione Eidos non goda di un background tratto da un Manga di successo come il titolo Dreamcast.

Eve of Extinction cerca di ergere il genere beat'em up a scorrimento verso nuovi standard, più di quanto "The Bouncer" abbia fatto. Il titolo distribuito da Eidos offre ai giocatori la possibilità di sfruttare diversi upgrades, combinandoli tra loro per ottenere devastanti potenziamenti. La trama alla base del titolo Yuke's rappresenta un caso di involontaria ilarità. Tutto ruota attorno ad una multinazionale chiamata Wisdom, che nel corso degli ultimi decenni ha raggiunto il predominio mondiale come industria di armamenti militari. Wisdom ha in qualche modo sviluppato un armamento bio-genetico denominato Legacy. Il nostro eroe, Josh Calloway, e la sua ragazza, Eliel, scoprono questi piani subdoli e decidono di rivelare al mondo la verità. Sfortunatamente, però, vengono catturati e la fidanzata di Josh viene addirittura tramutata in... arma! Il nostro eroe decide quindi di fuggire, utilizzando la stessa Eliel per combattere contro i malviventi che l'hanno relegata ad un tale destino. Risulta abbastanza bizzarro che Eliel sia diventata un'arma parlante a cui la Yuke's abbia inoltre attribuito diversi usi. Ma tant'è. Cassa di birra sotto la scrivania dei programmatori?

Progredendo nel gioco, Josh potra raccogliere i Ley Seeds, che potenzieranno e modificheranno le due forme di Eliel, ora conosciuta come la Eve Of Extinction Legacy Weapon. Questi Ley Seeds renderanno possibili nuovi attacchi, che per essere però performati richiederanno un utilizzo "contorto" del Dual Shock 2. Prendiamo ad esempio il modo in cui Josh salta più in alto: utilizzando l'attacco "Dual Ended Light Sabre" (premendo il triangolo) trasformeremo il nostro eroe in un saltatore olimpico. Il problema è che, durante il salto, dovremo premere ancora una volta il tasto attacco deputato per passare velocemente da "Light Sabre" alle nude mani e premere al momento giusto il cerchio per aggrapparci ad una sporgenza! Un sistema di controllo macchinoso che mette a dura prova la pazienza del giocatore e che inficia terribilmente sulla giocabilità.

Questo stesso sistema può fornire comunque anche dei vantaggi, come la possibilità di passare da un'arma all'altra durante i combattimenti realizzando alcune combo interessanti.

Preparatevi quindi a studiare per bene il

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	YUKE'S
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

manuale, nonostante questo non diminuisca il senso di frustrazione che si prova guidando il nostro Josh.
Graficamente il titolo Yuke's presenta un look molto pulito, con effetti di luce gradevoli e ben realizzati e con un frame-rate ancorato sui 50 fps. Molto curate anche le animazioni di Josh, anche se alquanto bizzarre soprattutto nei salti e nei cambi d'arma.
Il vero problema risiede nel sistema d'inquadrature: uno dei peggiori mai visti in giochi di questo genere. Chi ha giocato a Sword of Berserk ritroverà in EOE le stesse problematiche di camera (in ambienti meno angusti, ad onor del vero) che evidentemente Yuke's non è riuscita ancora a risolvere.
Le diverse ambientazioni del gioco sono realizzate decentemente e spaziano dai futuristici grattacieli della città alle anguste rive del fiume. Peccato che il massimo livello di interazione consentito si traduca in realtà nel consueto azionamento di leve e pulsanti. Certo, non pretendo di radere al suolo gli edifici o di demolire muri e pavimentazioni, ma la possibilità di rompere alcuni oggetti o strutture e di utilizzarli negli scontri non avrebbe fatto altro che risollevare di mezzo punto il globale di questo prodotto. È davvero insolito constatare come caratteristiche presenti sin dagli albori di questa categoria di giochi (mi riferisco alle versioni arcade di Double Dragon e Dragoninja, ma potrei discorrere su almeno una decina di titoli più remoti) siano state bellamente accantonate durante lo sviluppo di questi titoli destinati al mercato dei 128 bit. Selezione naturale? Imperizia dei programmatori? Qualunque sia la risposta, Final Fight su GBA risulta

“Il vero problema risiede nel sistema d'inquadrature: uno dei peggiori mai visti in giochi di questo genere.”

molto più divertente. Tornando ad EOE, bisogna far notare come gli scontri siano quanto mai ripetitivi, a causa della disarmante Intelligenza Artificiale degli sgherri della Wisdom: questi vi raggiungeranno spesso in massa, per poi restare ad osservare la scena, mentre uno solo di loro cercherà di rendervi a mal partito. Curioso.
Accompagnamenti musicali nella media, effetti sonori e voci convincenti (anche se alla lunga fastidiosi) rendono il reparto audio di EOE una delle componenti più curate dell'intera realizzazione tecnica.
In conclusione, il nuovo beat'em up di Yuke's spazia da rari momenti di divertimento a frequenti situazioni di noia e frustrazione. Un picchiaduro che non aggiunge nulla al panorama, e che anzi conferma le carenze tecniche e di gameplay che la Yuke's stessa aveva evidenziato in Sword of Berserk. Perlomeno, però, là c'erano Gatsu e compagni...

Simone Menghini

La scia di luce emessa dalle lame della EOE, è decisamente ben realizzata.

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Finalmente un picchiaduro a scorrimento!	- Scenari spogli
+ Design dei personaggi interessante	- Nessuna interazioni con gli elementi del fondale
+ Fluidità a 50 fps	- Controlli confusi
	- I.A. dei nemici scarsa

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Dopo un'attesa lunghissima, ci ritroviamo con un clone di Berserk (DC) poco ispirato e dalla giocabilità macchinosa.

GRANDIA II

In attesa di FFX, i possessori di PS2 europea possono dilettarsi con questo valido RPG

DISTRIBUTORE	UBI SOFT
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	GAME ARTS
SVILUPPATORE	GAME ARTS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Non si può dire che gli RPG in stile nipponico siano il genere più presente sulla Playstation 2. Cosa che potrebbe sembrare abbastanza strana, se si considera che PS2 è l'erede di una console madre di alcuni dei più begli RPG di sempre. Ma è noto che sviluppare un gioco di questo genere richiede sempre molto tempo; sembra comunque che tra non molto questa lacuna verrà colmata, ed è probabile che l'arrivo di Final Fantasy X in versione Pal segnerà l'inizio di una nuova "età dell'oro" del genere, con titoli come Shadow Hearts o l'attesissimo Xenosaga. Nel frattempo, non resta che consolarsi rispolverando vecchie glorie come Final Fantasy VI, che Sony ha da poco distribuito in "edizione economica" (con incluso il demo giocabile di FFX, un'aggiunta sicuramente molto appetibile per gli amanti della saga), o buttarsi su questo Grandia II, conversione di un gioco uscito per Dreamcast più di un anno fa.

La vicenda è ambientata nelle terre di Silesia, dove, secoli fa, il dio del male Valmar venne sconfitto da Granas, dio del bene. Le quattro parti in cui si divise il suo corpo furono sigillate dai sacerdoti di Granas e spedite in quattro diversi angoli del pianeta. Il segno della battaglia tra le due divinità è ancora oggi visibile: un enorme cratere si estende per chilometri e chilometri nelle lande di Silesia. Ora, purtroppo, i sigilli sono stati infranti e presto, se nessuno farà qualcosa per evitarlo, Valmar si risveglierà. La storia ha inizio con Ryudo, una sorta di mercenario che viaggia per il mondo a caccia di mostri, incaricato di scortare nella città di St. Heim Elena, una giovane sacerdotessa di Granas posseduta da un demone. La speranza è che il Papa Zera, che si trova in quella città, possa fare qualcosa per liberare Elena dalla presenza malefica. Le cose si riveleranno presto essere più complicate del previsto.

La prima parte del gioco ha soprattutto lo scopo di presentare i personaggi che si uniranno al nostro party e che ci accompagneranno durante tutta l'avventura: Ryudo e il suo fedele compagno, il falco Skye; la dolce Elena e la bella e conturbante Millennia (il demone che spesso si manifesterà prendendo il sopravvento su Elena); il timido Roan e il filosofico Mareg, metà uomo e metà leone. Una delle cose che più colpiscono di Grandia II è proprio la splendida caratterizzazione dei personaggi, resa possibile dalla presenza di lunghi dialoghi che vi illustreranno la trama al meglio e vi faranno entrare nella psicologia dei PG. Rispetto al primo episodio manca la possibilità di scegliere tra varie risposte; davvero un peccato, giacché in alcuni punti tale soluzione avrebbe contribuito ad alleggerire i lunghi dialoghi talvolta piuttosto banali e inutilmente lunghi (ma altre volte davvero ben realizzati). Forse gli sviluppatori della Game Arts hanno leggermente esagerato nel profondere una spiccata personalità a TUTTI i personaggi: alcuni di loro (da Millennia allo stesso Ryudo) sarebbero risultati più credibili se non si fosse calcata eccessivamente la mano nell'evidenziare alcuni tratti del loro carattere. Sempre per quanto riguarda i personaggi, c'è da dire che il loro design, pur non discostandosi troppo dai canoni dei manga (tra i character designers c'è anche Yushi Kanoe, già noto per Early Reins), è sufficientemente originale, e questo, unito alle ottime animazioni e all'efficacia delle loro espressioni, fa sì che dopo aver terminato il gioco Ryudo e compagnia rimangano ben impressi nella vostra memoria.

Sappiamo bene, però, come dei personaggi interessanti non bastino per fare una buon RPG: servono anche una trama coinvolgente, ritmo e colpi di scena. La trama di Grandia II è buona, ma non eccezionale: eventi e nuove situazioni si succedono velocemente, ma il racconto è troppo lineare; si ha la sensazione di assistere ad una bella rappresentazione, senza però "viverla". Manca la sensazione di essere artefici della storia. Inoltre, mentre i dialoghi con i personaggi principali sono lunghi ma quasi sempre interessanti, non lo sono altrettanto quelli con i personaggi che si incontrano strada facendo. Inizialmente potrà anche sembrarvi bello ascoltare tutto ciò che la gente ha voglia di raccontarvi, ma è probabile che dopo un po' non ne potrete più e cercherete di parlare il meno possibile quando non sarà necessario, per paura che un passante a cui avete chiesto un'informazione decida che per voi sia utile conoscere la storia della sua vita.

Per quanto riguarda il gameplay, non vi sono

Gli incantesimi generano effetti di luce ammirevoli. Peccato che tecnicamente non si possa gridare al miracolo: textures e aliasing sono inferiori al DC.

A differenza di titoli come la saga di FF, in Grandia II gli attacchi non sono casuali.

"È il sistema di combattimento che rende questo gioco un'esperienza da non perdere."

grosse innovazioni: si tratta sempre di spostarsi da un luogo all'altro in cerca di certi oggetti e/o persone, picchiando mostri di tanto in tanto, accumulando esperienza, nuove abilità speciali e magie. Gli enigmi non sono mai troppo ostici, ed è difficile restare bloccati in qualche punto. È il sistema di combattimento che rende questo gioco un'esperienza da non perdere.

In attesa di FFX, vale la pena ricordare come il sistema di combattimento della saga Squaresoft debba prendere qualche lezione dal titolo Ubi Soft. Se in Final Fantasy gli scontri casuali tormentano senza sosta il giocatore, il quale procede nell'avventura con il terrore dell'ennesimo scontro che potrebbe presentarsi a due secondi dall'ultimo, in Grandia II le battaglie sono forse la parte più divertente. In genere gli scontri finiscono per essere delle "pause", a volte piacevoli, tra una parte di storia e l'altra: non capita spesso in titoli simili che si aspetti il combattimento successivo con impazienza, o addirittura si inseguano i mostri per dargliele di santa ragione! Sì, perché qui i mostri sono sempre visibili: se non vorrete affrontarli, potrete starne alla larga. Oppure potete cercare di coglierli di sorpresa (ma loro possono fare lo stesso). Una barra indica il momento in cui è possibile scegliere l'azione da eseguire, e quando quest'azione sarà effettuata: i due momenti infatti non coincidono, e se avrete i riflessi giusti potrete anche bloccare un attacco nemico prima che venga eseguito. È necessario, inoltre, tener conto della distanza dei vostri personaggi dai mostri, poiché non riuscirete ad eseguire l'attacco se il tratto che vi separa da loro è troppo lungo. Alla fine di ogni scontro non riceverete solo punti esperienza, ma anche "special coins" e "mana coins", utili rispettivamente per acquisire abilità speciali e nuove magie. Potrete scegliere se utilizzare subito i vostri punti, ottenendo quindi magie di livello più basso, oppure conservarli per poter "comprare" magie più potenti (anche se non tutte possono essere acquisite senza possedere già quelle di livello inferiore); ogni personaggio, poi, potrà essere potenziato sotto diversi aspetti, diventando più abile negli attacchi, nella difesa, e così via.

Graficamente, purtroppo, Grandia II delude non poco, soprattutto se si tiene conto della bellezza della versione Dreamcast. Molto belle le animazioni; belli anche gli scenari, non tanto nelle zone "di passaggio", quanto piuttosto nelle città, disegnate meravigliosamente e con un'attenzione per i particolari davvero notevole. Avendo visto l'originale per DC non si può fare a meno di notare quanto la versione PS2 abbia perduto nella conversione: la definizione delle textures lascia un po' a desiderare e l'aliasing è presente in misura eccessiva. Inoltre la compressione dei filmati Mpeg inseriti durante l'esecuzione delle magie è un po' troppo elevata per i miei gusti; così la qualità è piuttosto bassa, e il contrasto con i filmati in real time è evidente. Discorso diverso per il comparto audio, che vanta una colonna sonora in alcuni punti emozionante, composta da Noriyuki Iwadare (autore anche della bellissima soundtrack di Lunar); ci sono alcuni motivetti che alla lunga stancano, ma è normale quando si tratta di musiche ripetute decine di volte (come quella dei combattimenti). Nel complesso, Grandia II è un bel gioco, tecnicamente non esaltante per via di una conversione poco curata, ma che, grazie ad una trama solida, a personaggi accattivanti e ad un fantastico sistema di combattimento, riesce a coinvolgere il giocatore fino alla fine; fine che non arriverà presto, in quanto la longevità di Grandia II si attesta su livelli più che soddisfacenti: non impiegherete meno di 60 ore per finirlo. Peccato che non sia contemplata la lingua italiana, ma solo quella inglese. In ogni caso, se possedete una PS2 e amate i giochi di ruolo, questo è il titolo che fa per voi (in attesa di Final Fantasy X).

Ornella Lepre

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Ottimo sistema di combattimento	- Eccessiva linearità
+ Personaggi ben caratterizzati	- Grafica un po' datata
+ Buona longevità	- Solo in lingua inglese

Voce	Voto
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	7

Un grande gioco avvalorato da una splendida conversione Pal. Un titolo affascinante che non potete perdere.

Agli effetti ambientali è stato riservato un trattamento di tutto rispetto: tra neve, pioggia, ghiaccio e sole, avrete di che divertirvi.

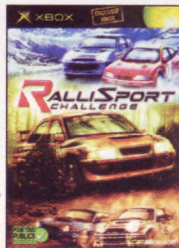
RALLY SPORT CHALLENGE

Ennesimo gioco di corse per Xbox. Questa volta però la competizione è rallystica!

Nonostante la giovane età di Xbox, e la sua relativa potenza "poco sfruttata", alcuni dei primi titoli disponibili al lancio europeo sarebbero in grado di far ricredere anche il più ottuso dei suoi detrattori. Rally Sport Challenge è uno di questi. Ultima offerta in ordine di tempo per i giocatori che desiderano velocità ed eccitazione e che non perdono occasione di consumarsi gli occhi di fronte a grafica di prima classe e bolidi poligonali, RSC è l'ennesimo fiore all'occhiello delle capacità tecniche della Xbox.

Il gioco offre quattro differenti tipologie di rally che si snodano in ben 12 diverse ambientazioni, per un totale di 41 circuiti (avete letto bene!). Le modalità di gioco includono le gare Rally, ovvero delle corse a tappe (dalla linea di partenza sino al traguardo) in cui dovrete misurarvi contro il tempo piuttosto che contro un vero avversario. Il Rallycross invece presenta una serie di gare su circuito contro tre automobili governate dalla CPU. La corsa sul ghiaccio è essenzialmente una variante del Rallycross: questa volta infatti dovremo correre su un terreno ghiacciato e privo di attrito. Chiude l'elenco delle modalità di gioco la scalata delle Colline, senza dubbio la tipologia di corsa più originale vista negli ultimi anni in questa categoria di giochi. Questa, infatti, richiede che manteniate il controllo del vostro veicolo mentre siete intenti a correre (contro gli avversari digitali) su di una ripida scogliera. Davvero eccitante! Sebbene il numero di modalità colpisca per quantità, solo alcune di queste ci permettono di confrontarci effettivamente con gli altri corridori, che al massimo inoltre possono essere tre.

Probabilmente, inserire almeno una vettura in più durante le gare, avrebbe inficiato notevolmente le prestazioni (buonissime) dell'engine poligonale sviluppato dai Digital Illusions. Il cuore di RSC è in realtà nella modalità Carriera. Inialmente dovrete creavi un profilo per il vostro corridore così da mantenere il suo nome e tutti i punti accumulati giocando, senza dover ripetere l'operazione daccapo. I punti si possono guadagnare raggiungendo diversi obiettivi: ad esempio vincendo, oppure semplicemente terminando una gara, settando il record di pista, evitando i danneggiamenti alla propria automobile, ecc... I punti ottenuti vengono sommati al totale; il corridore con il punteggio più alto alla fine di ogni gara vince. Quindi arrivare primi non è l'unica cosa importante. Questa filosofia di gioco è un incentivo per imparare al meglio a pilotare le vetture e a conoscere il terreno dove si corre: in questo modo, imparare a guidare abilmente diventerà un po' più facile. La curva di apprendimento per guidare queste potenti vetture è discretamente elevata. Questo è più dovuto al sistema di guida adottato dagli sviluppatori, che tende a sbandare un po' troppo per i miei gusti (siamo di fronte ad un modello quasi totalmente arcade), nonché alla topografia ed alla morfologia del terreno, che non vi

Si ringrazia Katana Games di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	MICROSOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	DIGITAL ILLUSIONS
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Certo è che le textures applicate al fondo della vostra vettura non sono proprio lo stato dell'arte...

> I differenti tipi di terreno hanno un aspetto magnifico, soprattutto quelli ghiacciati che riflettono con cura i nostri movimenti.

perdonerà la derapata più spericolata, facendovi ribaltare come una scatoletta di tonno. Inoltre, benché si possa spaziare sia a destra che a sinistra della pista, senza che ci siano muri invisibili che ci impediscano di uscire di strada, provate a farlo per più di qualche secondo e vi ritroverete come per magia di nuovo al centro della corsia. Saper controllare la sbandata serve, ma tale controllo deve essere accompagnato da un giusta configurazione dei settaggi disponibili, come i rapporti delle marce, la durezza delle sospensioni e dello sterzo, la scelta dei tipi di gomma combinati con la giusta visuale in gara per permetterci di seguire correttamente la strada.

Per proseguire nel gioco, bisognerà per forza acquistare nuovi ricambi per upgradare i nostri veicoli.

Rally Sport Challenge si avvale di 25 vere auto realizzate sfruttando le licenze del meglio della produzione rallystica moderna (Subaru, Mitsubishi, Audi ed altri marchi famosi). Ogni vettura ha un rombo di motore diverso e reagisce alla guida in maniera differente. Nonostante ogni macchina sia dannatamente bella, grazie anche all'ausilio del bump-mapping di Xbox, che mostra la carrozzeria in tutto il suo splendore, non posso fare a meno di lamentarmi per l'eccessiva schematicità delle textures applicate al fondo delle stesse: d'accordo che non le vedremo troppo spesso, ma sicuramente si poteva far di meglio. Le superfici riflettenti della carrozzeria reagiscono in modo appropriato alla diversa intensità della luce. I vetri dei finestrini si incrinano e si rompono, le portiere si ammaccano e le luci posteriori si possono staccare e perdere. Il modello dei danni non è complesso come quello di Wreckless, ma è sufficientemente realistico. Piccola nota negativa è la presenza di un leggero aliasing, visibile soprattutto nelle inquadrature che mostrano il cofano.

I veicoli non sono l'unica cosa che risalta nello splendore della grafica: l'intera produzione Microsoft sbalordisce per qualità. Le condizioni ambientali sono molto realistiche, con i cespugli che ondeggiano quando la nostra macchina li struscia e con il fogliame del terreno che si muove quasi fosse vero.

I differenti tipi di terreno hanno un aspetto magnifico, soprattutto quelli ghiacciati che riflettono con cura i nostri movimenti.

L'intelligenza artificiale delle macchine avversarie fa bene il suo dovere per tenerci dietro al gruppo senza però essere infallibile. Molto apprezzabile. La difficoltà è in sostanza ben bilanciata e la corsa diventa in breve competitiva e stimolante.

L'opzione Multiplayer supporta quattro giocatori e completa la florida lista di offerte di questo gioco. Al completamento della modalità Carriera sbloccheremo nuovi circuiti che saranno disponibili nei successivi tornei e nel modo Multiplayer. Dal punto di vista audio, oltre a sfruttare i cinque canali Dolby Digital, si segnala la possibilità di ascoltare le tracce audio rippate da CD. La conversione del segnale 60 Hz non perde colpi e muove il tutto a 60 fps. La localizzazione italiana è completa.

La cura per il dettaglio profusa dagli sviluppatori è tangibile durante il replay.

Dobbiamo purtroppo far notare che i tempi di caricamento sono un po' lunghi per un sistema dotato di disco rigido. È un difetto comunque perdonabile e che non intacca minimamente il voto finale.

Se Wreckless delude per la sua consistenza, ma fa voltare la testa per la sua realizzazione tecnica, Rally Sport Challenge la fa girare del tutto, mantenendo fissa l'attenzione grazie ad una ottima giocabilità ed una grande quantità di extra da sbloccare. I fans dei rally, e delle corse in generale, non resteranno delusi da Ralli Sport Challenge. Senza dubbio uno dei migliori giochi di corsa per Xbox a tutt'oggi.

Andrea "Negative" Boschiere

CONTROL BOX — XBOX

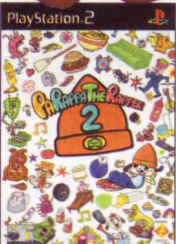
PLUS	MINUS
+ Ambienti incredibilmente dettagliati	- Solamente quattro vetture su schermo
+ Numerose modalità di gioco	- Non tutte le automobili sono realizzate con la stessa cura
+ 60 Hz per 60 fps!	- Troppo arcade

	Voto
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Un gioco di rally molto arcade, con un impatto grafico di prima qualità. Se amate il genere, vi raccomandiamo questo titolo.

Benché non si discosti affatto dalla versione originale, il look di Parappa e degli altri protagonisti è davvero esilarante e vi strapperà più di un sorriso.

PARAPPA THE RAPPER 2

Ritorna il cagnolino rapper che ha inaugurato il filone dei rhythm games!

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RHYTHM GAME
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEJ
SVILUPPATORE	NANA-ON-SHA
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Dopo aver dato il "La" ad un genere fino ad allora sconosciuto (i Rythm games), il simpatico Parappa non ha mai fatto ritorno sugli schermi della nostra fedele PSX (almeno non in forma ufficiale...). Dal 1996, anno di debutto del titolo Nana-On-Sha, tutti i sostenitori più fervidi del personaggio realizzato da Rodney Greenblat hanno dovuto attendere il passaggio all'era delle console 128 bit per fregiare la loro ludoteca del seguito, dilettandosi nel frattempo con UmJammer Lammy e Vib Ribbon, due games in grado di regalare ilarità e divertimento e capaci di sorprendere per la loro freschezza. Purtroppo, dopo pochi minuti di gioco, vi chiederete cosa sia davvero cambiato in Parappa The Rapper 2, rispetto al suo predecessore. Nulla. Triste, ma vero.

La stessa meccanica di gioco alla base del successo dell'episodio originale, la si ritrova anche questa volta: in pratica, dovremo aiutare Parappa, il cagnolino rapper protagonista della storia, a completare le strofe che compongono le melodie, schiacciando, rispettando il tempo e il ritmo del motivo, il tasto giusto al momento giusto. Una sorta di Simon (qualcuno se lo ricorda?) applicato ai tasti del Dual Shock 2. Punto. È triste ammetterlo, ma Parappa The Rapper 2 non soddisfa affatto le mie aspettative: oltre a non essere originale, il titolo distribuito da Sony si rivela imbarazzantemente semplice da portare a termine. A causa un certo "delay" col quale potrete impartire l'input, il gioco di Nana-On-Sha vi farà muovere con una certa benevolenza alla strofa successiva, permettendovi di terminare l'esperienza di gioco nello stesso giorno di acquisto del suddetto. Non bastano la possibilità di "improvvisare" e alcuni bonus stage che appaiono quando rappate con una certa baldanza a risollevare la longevità di un titolo deludente. A completamento delle modalità di gioco, segnaliamo la possibilità di rappare in coppia contro un avversario umano, ripetendo (sempre seguendo il ritmo) alcune strofe delle melodie principali. Dal punto di vista visivo, Parappa The Rapper 2 non si discosta troppo dal suo genitore: i personaggi rappresentati come fogli di carta all'interno di ambientazioni poligonali sono ottimamente caratterizzati, ma non stupiscono certo per dettaglio o per effetti speciali. La storia, narrata con l'ausilio di sequenze in FMV, vede Parappa Town invasa dalla "Nuggle gang"; a voi il compito di liberarla e di risvegliarvi dall'incubo generato da... un pranzettino non proprio squisito preparato dalla dolce Sunny Funny! La colonna sonora, divertente e geniale, così come tutto il reparto audio, è purtroppo codificata nella sola modalità Stereo (e mono, naturalmente). Non mi stancherò mai di ripeterlo: perché un gioco basato sulla musica non sfrutta la possibilità di codifica in 5.1?

Sono spiacente, ma per 60 Euro sconsiglio il titolo Sony: la meccanica ripetitiva e non del tutto inedita unita ad una realizzazione grafica particolare, ma non certo impressionante, sono deficit che fanno prospettare una repentina uscita in versione Platinum.

Giuseppe Nigro

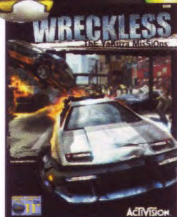
CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Personaggi bizzarri e divertenti	- Non troppo differente dall'originale a 32 bit
+ Meccanica di gioco di facile assimilazione	- Longevità limitatissima
	- Tecnicamente non eccelle in nessuna caratteristica

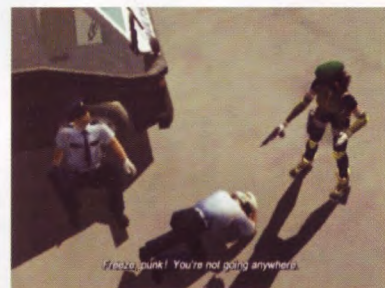
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Uno dei miei giochi preferiti su PsOne, non riceve il giusto upgrade su PS2. Un gioco breve e per nulla originale.

WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS

Prendete Chase HQ (Taito, 1988), incrociatelo con Crazy Taxi (Sega, 2000) e condite il tutto con una realizzazione tecnica "sfavillante". Il risultato? Wreckless!

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	BUNKASHA PUB.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

WRECKLESS

Altro titolo di guida per Xbox sviluppato dalla Bunkasha Publishing per Activision, Wreckless: The Yakuza Missions porta i giocatori sulle strade di Hong Kong, nei panni (a voi la scelta) di due allegre poliziotte o di due simpatici agenti segreti alle prese con le attività criminali organizzate della Yakuza. Attraverso due scenari cittadini (ognuno composto da nove missioni più una segreta), dovremo ostacolare i loschi affari della malavita orientale lanciandoci all'inseguimento dei veicoli avversari in duelli all'ultimo "speronamento". Un copione, questo, che si ripete nonostante le varianti per la maggior parte delle missioni.
Wreckless è una vera gioia per gli occhi: vetture molto dettagliate, valorizzate da una grande cura nei particolari soprattutto nei danni subiti dagli avversari. Ogni strada o vicolo di Hong Kong risulta graficamente altrettanto valido ed arricchito da elementi (cabine telefoniche, cassette postali, ecc.) con cui poter interagire. Effetti di luce volumetrici (diversi a seconda dell'ora in cui si svolge la missione) ed un sapiente uso del bump mapping dimostrano le potenzialità della console Microsoft. Purtroppo il frame rate viaggia a "soli" 30 fps, ma con questa festa di colori e luci non rendersene conto non è sicuramente un reato. Di grande spettacolarità il sistema di replay, gestibile attraverso 3 diversi "camera modes". Non dimenticate quindi di salvare le sequenze più impressionanti su hard disk, per poi mostrare agli amici le vostre qualità di "piccolo John Woo" in erba!
Unico neo tecnico è un leggero clipping di cui Wreckless soffre ma che viene mascherato abbastanza bene dalla sfocatura dell'orizzonte. Di contro, alcune collisioni tra i poligoni spesso non vengono rilevate e, magari, vi ritroverete a passare a tutto gas attraverso gli elementi del fondale (date un'occhiata ai pali ed ai lampioni). Peccato.
Il sistema di controllo proposto è molto semplice: acceleratore, freno, retromarcia: cosa volere di più? Probabilmente una maggiore reattività alle sollecitazioni del giocatore ed un controllo più preciso dei veicoli, ma forse sto chiedendo troppo. L'accompagnamento sonoro è nella media: buoni ed alquanto realistici gli effetti sonori ed i temi musicali proposti, molto "on the road". Peccato che il titolo Activision non sfrutti affatto la codifica 5.1 di cui gode Xbox. Wreckless, a dispetto di un'ottima realizzazione tecnica, risulta purtroppo carente sotto altri punti di vista: sistema di inquadrature non proprio perfetto (2 tipi di camera), soprattutto la visuale in prima persona, alquanto ristretta. La longevità è minata da una difficoltà mal calibrata e dal numero a mio parere scarso di missioni da completare. Inoltre, la presenza di un'unica modalità di gioco, la mancanza di un'opzione multiplayer e l'esiguo numero di extra sbloccabili non risollevano certo la situazione. Tutti fattori che non giustificano (l'elevato) prezzo d'acquisto: un titolo che punta molto (troppo?) sulla realizzazione grafica e poco su giocabilità e longevità anche se l'idea del "guardie e ladri" sù e giù per le strade di Hong Kong attraverso azioni e scontri spettacolari potrebbe tuttavia regalarvi qualche momento di divertimento. Wreckless non è sicuramente una prima scelta da fare insieme all'acquisto di Xbox: così com'è rappresenta solamente un ottimo esercizio di stile per la nera console Microsoft.

Simone Menghini

I danni che i vostri veicoli subiranno si ripercuoteranno graficamente sulla carrozzeria.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Ottima realizzazione tecnica	- Sistema di inquadrature
+ Effetti grafici nei replay davvero spettacolari	- Struttura limitata
	- Poche missioni
	- Pochi extra sbloccabili
	- Modello di guida esageratamente "leggero"

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6

GLOBALE 4

Un titolo tecnicamente ineccepibile, che lascia l'amaro in bocca per la sua scarsa profondità. Peccato.

Jubei in versione "potenziata", pronto all'attacco.

Le animazioni sono ora molto più curate rispetto al titolo originale e insieme alla grafica del volto, dà l'impressione di comandare un personaggio "vivo".

ONIMUSHA 2

Capcom difende il suo onore con il secondo capitolo della sua saga samurai

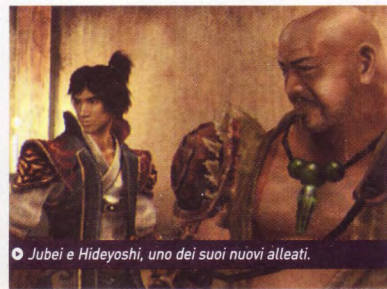
"Giappone, 1573. Sono passati più di dieci anni dagli spiacevoli avvenimenti accaduti alla principessa Yuki e al nobile samurai Samanosuke. L'odio, il terrore e le angosce che io stesso ho provocato si sono dissolte nel nulla. Io, il supremo Oni (Demone) Enufani, sconfitto dal coraggio di un samurai. Non credevo un essere umano capace di tanto: avevo inviato il peggior demonio della sua specie, un dittatore morto e risorto dalle ceneri del suo stesso odio e brama di conquista; eppure ciò non è bastato. Io e i miei spiriti fummo battuti, ma non del tutto. Sono riuscito a salvarti Oda Nobunaga, sei ancora un burattino nelle mie mani. Il tuo odio in questi anni è cresciuto, si è amplificato. Bravo servo mio. Distruggi, incendia e uccidi tutto e tutti, proprio come hai fatto oggi. Ma attento: un guerriero è stato arruolato dai nostri antichi nemici per fermarci. Ho scrutato nel suo cuore e nel suo futuro: incredibili sono le imprese alle quali è destinato. Il suo nome è Yagyu Jubei. Eliminalo. Fa che il destino si compia, il mondo deve sottomettersi al mio volere".

Quello che avete letto altro non è che un "simpatico" espediente, per raccontarvi la trama e introdurvi al seguito di uno dei giochi più belli dello scorso anno disponibili su PS2. Come ormai tutti saprete (o avrete capito) anche questa volta il Giappone Feudale ha bisogno della nostra katana. Questa volta però, Samanosuke protagonista del primo Onimusha, cede le armi alle sapienti mani di Yagyu Jubei, noto samurai esperto nella tecnica Shinkage. Grosse novità ci attendono in Onimusha 2. Vi anticipo che non saremo soli: potremo infatti contare sulle qualità di quattro alleati che potremo comandare in missioni secondarie e utilizzare a mo' di comprimari durante la nostra missione. Il fattore che rende avvincente l'esperienza di gioco è la possibilità o meno di avvalersi dell'aiuto dei quattro compagni di viaggio a seconda delle decisioni intraprese durante i dialoghi: la CPU lascia a loro la facoltà di decidere di seguirci o meno; saranno le nostre decisioni a garantirci le simpatie dei nostri futuri alleati. Proprio in questa nuova opportunità, troviamo l'aggiunta più importante inserita in questo secondo capitolo. Altra caratteristica molto importante consiste nella possibilità di ottenere, dai già citati quattro, nuovi oggetti fondamentali al prosieguo delle nostre avventure. Per far ciò, dovremo barattare gli oggetti presenti nel nostro inventario (che potremo raccogliere o acquistare con il denaro lasciato dai nemici dopo la loro morte), con altri "gingilli" più utili alla nostra causa, quali erbe mediche o proiettili che i nostri futuri compagni saranno lieti di scambiare. Il bello è che ognuno dei quattro eroi possiede dei gusti personali e quindi dovremo essere molto abili nel proporre l'oggetto giusto alla persona giusta. Ma è giunta l'ora di fare la conoscenza dei quattro coprotagonisti e di scoprire i loro gusti e i loro desideri.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Katana Games di Roma per la collaborazione

Effetti di luce in gran quantità per il titolo Capcom.

Jubei e Hideyoshi, uno dei suoi nuovi alleati.

come lo splendido doppiaggio (solamente in giapponese stavolta, così come i sottotitoli, purtroppo), davvero irresistibile. Peccato non dotare tanta magnificenza sonora di una codifica che andasse oltre la classica stereofonia. Detto della parte squisitamente tecnica, passo ad esaminare quella relativa alla giocabilità, di certo non tralasciata dal team di Osaka, che ha fatto compiere a questo capitolo importanti passi in avanti in tutti i settori. Anche questa volta le armi sono suddivise per elementi: la katana alla quale è affidato il potere del fulmine, la lancia, custode di quello del ghiaccio, l'alabarda,

Incredibile il dettaglio del volto di Jubei.

Innanzi tutto troviamo la bellissima spadaccina Oyu Odani che, come tutte le donne di questo mondo, ama gli oggetti preziosi a loro dedicati, vi è poi l'esperto di armi da fuoco Saiga Magoichi, patito di lettura, il forte e grasso Kinoshita Fukuyoshirou Hideyoshi, amante del vino e del buon cibo, ed infine il ninja Fuma Kotaro, appassionato collezionista di oggetti rari. Tecnicamente parlando, il titolo Capcom mostra di cosa è capace PS2 se sfruttata a dovere: il comparto grafico raggiunge vette di bellezza indicibile. Il numero di poligoni che compone i modelli dei personaggi è cresciuto in maniera esponenziale e ora il protagonista e alcuni personaggi non giocanti, sono in grado di assumere espressioni del viso altamente realistiche, per non parlare dei movimenti del labiale, in perfetta sincronia con il parlato giapponese. Le animazioni sono ora più fluide e varie: per ottenere un simile risultato, gli sviluppatori di Capcom sono occorsi all'inflazionato ma sempre remunerante utilizzo del motion capture. Completa la lista delle migliorie un ottimo utilizzo delle fonti di luce con relativi effetti degni dei giochi della nuova generazione. Rimanendo in tema, non si può biasimare Capcom per la scelta, anche in questo sequel, di affidarsi a fondali bidimensionali pre-renderizzati. Se è vero che delle volte si hanno dei problemi con alcune inquadrature leggermente "fuori campo", dopo aver ammirato il cospicuo numero di tocchi di classe presente in ognuna delle locations non potrete non convenire con me sulla bontà visiva di un tale prodotto. La pioggia animata che cade e impatta sul terreno e sui modelli poligonali dei personaggi (che poco ha da invidiare ad altre produzioni rivali) o le animazioni precalcolate quali l'ondeggiare dell'erba o lo scorrere del fiume con le sue trasparenze, sono raffinatezze degne di Oscar. La fluidità di gioco si mantiene su un ottimo 60 fps anche se, in alcune sezioni, ho notato dei cali di framerate dovuti al concomitante incedere di più di sette personaggi sullo schermo. Altra nota lieta arriva dal sonoro, ancora una volta evocativo e degno di far parte di una produzione hollywoodiana. Musiche che delizieranno le nostre orecchie fin dall'inizio del nostro cammino, urla di dolore, colpi di katana che impattano nei corpi dei nostri avversari o tra di loro, rumori prodotti dai macchinari nelle miniere, nulla è stato lasciato al caso, così

"...non si può biasimare Capcom per la scelta di affidarsi, in questo sequel, a fondali bidimensionali pre-renderizzati..."

OGGETTI DEL DESIDERIO

UN SAMURAI IN VETRINA

Le incredibili action figure, create dalla Mcfarlane Toy's o gli assurdi quanto costosi Zippo (7.500 yen) o le Memory Card griffate con il logo del gioco sono solo alcuni dei numerosi gadget che hanno accompagnato il lancio di Onimusha 2 in Giappone.

I SEGRETI DI ONIMUSHA

LE VIE DEL GUERRIERO SONO INFINITE

Oda Nobunaga è esistito veramente. Fu il signore feudale che avviò la riunificazione del regno giapponese portata a termine dal suo generale Toyotomi Hideyoshi. Nato ad Owari nel 1534, morì nel 1582 vittima del tradimento di un suo vassallo. Era definito il terrore dei ninja per via dell'odio che nutriva nei loro confronti. Conquistò il controllo della provincia di Kyoto nel 1568, grazie ad una serie di vittorie sui clan rivali. Riuscì a diventare signore dell' intero Giappone nel 1580.

Yagyu Jubei è ispirato a due personaggi realmente esistiti: l'attore scomparso Yasaku Matsuda e lo storico samurai Muneyoshi Yagyu.
Yasaku Matsuda era un grandissimo e famosissimo attore giapponese, scomparso alla giovane età di 40 anni, per un cancro alla vescica, il 6 novembre 1989. Tra i suoi film non possiamo dimenticare Black Rain di Ridley Scott, dove recitava nella parte di Koji Sato. Jubei ne riprende l'aspetto fisico.
Muneyoshi Yagyu è l'allievo di Kamiizumi. Esperto nello stile dello Shinkage, tecnica di spada che faceva del contrattacco il suo punto di forza, sviluppò la tecnica dalla mano vuota conosciuta col nome di Yagyu Shinkage Ryu. Presta al nostro eroe parte del suo nome e la sua tecnica.

Chi erano i samurai? Sorti dalle ceneri degli antichi guerrieri Yayoi, da cui ripresero armamento e codice, i samurai venivano reclutati inizialmente come guerrieri dai clan locali, e si legavano progressivamente alle famiglie che via via salivano al trono. Con il passaggio di "shogunato" ad Ashikaga, nel XIV secolo, il potere dei samurai crebbe a dismisura, tanto che, oltre alle tradizionali funzioni militari per la difesa dei territori dei daimyo, questi abusavano dei loro diritti, impadronendosi dei tributi dovuti ai loro signori dai contadini. Il loro potere diventò così vasto che nel XVI secolo portarono il Giappone all'anarchia. Il caos durò finché lo shogunato dei Tokugawa riportò l'ordine dando vita ad un governo stabile nell'anno 1603. I samurai divennnero una casata di funzionari imperiali, regolata da un codice etico incentrato sui valori di disciplina, onore e lealtà chiamato Bushido.

Il Bushido (La Via del Guerriero) era un codice di comportamento basato su pazienza, frugalità, sincerità, coraggio e rettitudine. Tutte virtù che se violate dovevano venire riscattate con il rituale del Harakiri (tagliare il ventre): suicidio tramite lo sventramento con una spada, atto a pulirsi del disonore.

Tra i samurai più famosi ricordiamo Miyamoto Musashi (1584-1645), noto per le oltre 60 vittorie nel periodo di vagabondaggio avvenuto tra i 21 e i 29 anni, e per la sua famosissima tecnica a doppia spada.

La componente magica è notevolmente sviluppata.

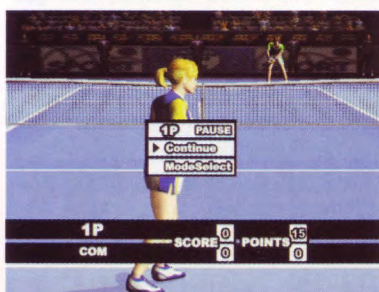
con il controllo del vento, ed il martello, in grado di scatenare incredibili terremoti. Tutte le armi potranno (e dovranno) essere potenziate come nel precedente episodio per mezzo dell'energia rossa risucchiata dai nostri avversari dopo la loro morte, tramite un simbolo magico impostovi sulla mano da una strana donna serpente. Non solo: per resistere agli attacchi delle creature demoniache dovremo upgradare anche la nostra armatura, che muterà aspetto ad ogni nuovo livello raggiunto e che si divide in tre parti (corpo, braccia e gambe). Come già accennato, i nostri nemici lasciano fluttuare nell'etere la loro energia vitale; questa, differente per colorazione e caratteristiche, potrà essere raccolta ed accumulata. Oltre all'energia mistica rossa troviamo quella gialla, in grado di ricaricare l'energia vitale, la bianca utile per effettuare le magie legate agli elementali, ed una nuova di colore viola, che ci permetterà di riempire una di barra divisa in sfere, posta in alto alla sinistra dello schermo. Una volta piena, potremo tramutare Jubei in un guerriero invincibile (con tanto di capelli bianchi!) per un periodo limitato di tempo. Il controllo del personaggio viene gestito alla stessa maniera di Onimusha Warlords, se si eccettua l'inclusione di una nuova mossa (che consiste nel caricare l'arma tenendo premuto il tasto quadrato), non ci troviamo di fronte ad una rivoluzione. Grande importanza è stata data agli oggetti interattivi allocati nei fondali, così come ai puzzle, davvero vari e sufficientemente intricati (si fa per dire). Anche i boss sono presenti in quantità più elevata rispetto al prequel e vi terranno impegnati molto di più per via della loro coriacea resistenza. Un piccolo, grande passo in avanti per la serie, che in questa sua nuova incarnazione riesce pure ad aumentare le ore di gioco e a portarle almeno a dieci (contro le quattro di Onimusha Warlords), senza contare che sarete sicuramente tentati di ricominciarlo più volte, per scoprire nuovi segreti ed usare un compagno differente, durante le missioni alternative, tra i quattro disponibili. Un espediente che sicuramente non garantisce una longevità da urlo ma offre perlomeno lo spunto per farvi reinserire il DVD-Rom nel tray di PS2. Un gioco curato in ogni minimo particolare che sfrutta il versatile supporto digitale per presentarci alcuni "extra", come il video musicale di Tomoyasu Hotey (noto cantante nipponico), che interpreta così il suo nuovo singolo, Russian Roulette (disponibile sotto etichetta Virgin), senza dimenticare gli altri omake inseriti da Inafune e compagni come l'interessantissimo dietro le quinte, che ci mostra tutto il lavoro svolto in fase di motion capture, o gli splendidi schizzi preparatori disegnati dalle sapienti mani degli stessi programmatori dagli occhi a mandorla. In conclusione, se possedete un modello Jap di PS2, vi invito caldamente ad acquistare questo bellissimo prodotto Capcom: se vi siete divertiti con il prequel, Onimusha 2 saprà ripagare l'esborso monetario della versione import. In caso contrario, attendete il prossimo autunno, quando Capcom Europe distribuirà nel nostro paese la versione localizzata di questo capolavoro. Speriamo che la conversione sia all'altezza. Ne riparleremo.

Davide Belardo

CENTRE COURT: HARD HITTER

Il Tennis su PS2 (Pal) è da oggi una realtà!

Finalmente un gioco dedicato al tennis! Non so se avete notato, ma per PS2 europea non esiste nessun prodotto del genere. Questo Hard Hitter infatti ha l'onore di essere il primo tennis-game distribuito nel nostro paese per il monolite della Sony. Gli sviluppatori di Magical Company hanno scelto un approccio arcade-oriented e ciò si nota sin dai primi scambi. Altra cosa che salta all'occhio è la carenza di modalità di gioco, in realtà ce ne sono solo due: Arcade ed Exhibition (un po' poco, non vi pare?). Una volta inserito il CD nella console, ci viene chiesto di selezionare la lingua. Tristemente, nella nostra versione review non è presente l'italiano ma solo l'inglese, il tedesco ed il francese. A caricamento avvenuto, ci si para dinanzi il menù principale; per familiarizzare con i

Il dettaglio degli atleti non fa gridare al miracolo.

DISTRIBUTORE	CIDIVERTE
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MIDAS GAMES
SVILUPPATORE	MAGICAL COMPANY
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

Centre Court: Hard Hitter

comandi possiamo provare l'opzione Training, strutturata in livelli di difficoltà sempre crescente. Ciò dovrebbe aiutarci ad apprendere anche i colpi più difficili. Nella modalità Arcade dovremo affrontare numerosi avversari in sequenza, la cui bravura aumenta man mano che procediamo nel gioco. Potremo scegliere tra otto tennisti (senza alcun riferimento a quelli reali), sia uomini che donne, differenti per abilità e stile di gioco, oltre che per aspetto e nazionalità. Vi è inoltre un'opzione di editor che permette di creare il proprio tennista e salvarlo su memory card; tale editor è comunque poco flessibile, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto fisico dell'atleta che andremo a creare. I match si svolgono in stile Tie Break, quindi dimenticatevi i set degli usuali incontri di tennis. La seconda ed ultima modalità ci consente invece di misurarci in un incontro di esibizione in singolo o in doppio, sia contro il computer che contro un avversario umano. Se si possiede un multitap, sarà possibile giocare sino in quattro contemporaneamente o con tutte le combinazioni possibili, (1P e 2P Vs 3P e CPU, ecc...). Nonostante la giocabilità non raggiunga livelli eclatanti, Hard Hitter è piuttosto divertente. Il controllo dei tennisti è discreto ed è possibile effettuare numerosi tipi di tiri e varianti basate sulla potenza. Il grosso neo è senza dubbio la realizzazione grafica, non sempre all'altezza della situazione, soprattutto per quanto riguarda i personaggi e le loro movenze. I modelli poligonali non sono poi tanto male, ma le textures sono alquanto spartane, in special modo quelle dei volti, che fanno assumere ai tennisti espressioni da "beota" e, credetemi, il termine beota è molto riduttivo. Ogni tanto si riscontrano lievi rallentamenti, che si osservano anche durante i movimenti della pallina. Passando al reparto audio, gli effetti sonori sono i soliti presenti in titoli del genere e la musica non entusiasma. Tutto sommato CCTHH è un gioco più che dignitoso che, con qualche accortezza in più, avrei potuto definire buono.
Considerando la mediocre grafica e la povertà estrema in fatto di opzioni sono costretto a collocarlo nel limbo dei "giochetti" di tennis buoni solo per passare qualche ora (una tantum) rilassante con gli amici. Il messaggio per tutti i video-tennisti è di attendere l'uscita dell'imminente Smash Court Tennis Pro Tournament di Namco.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità discreta	- 2 sole modalità di gioco
+ Il primo gioco di tennis per PS2 Pal	- Textures spartane
	- Tennisti che non rispecchiano le controparti reali

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	5
GLOBALE	5

Un gioco di tennis davvero troppo semplificato, privo di modalità che ne aumentino la durata di vita.

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Palla al centro per Nintendo, che tocca indietro a Sega e rilancia verso il Game Cube

D'accordo, d'accordo: avete ragione: questo non è il primo gioco di calcio uscito per il piccolo cubo targato Nintendo, ma è sicuramente il più giocabile vista la mediocrità del titolo edito da Electronic Arts (Fifa 2002) e la macchinosità del nuovo World Soccer di Konami che, seppur ben realizzato, potrà far storcere il naso agli amanti della serie. Conversione della versione coin-op uscita lo scorso anno, l'ultimo titolo Sega, sviluppato dagli Amusement Vision, presenta alcune piccole innovazioni che allevieranno il notevole esborso economico atto a far propria questa versione Jap. Ma andiamo con ordine Graficamente Virtua Striker 3 ver. 2002 è praticamente simile alla sua controparte da sala, eccezion fatta per la grandezza dei giocatori, ora di dimensioni ridotte, anche se è difficile rendersene conto (magari provate con il cavo per le TV High Definition). Il titolo Sega si presenta una bellezza esemplare e un dettaglio grafico veramente ottimo: splendidi gli stadi, dove addirittura il pubblico animato è più o meno presente a seconda dell'importanza della partita. Le animazioni sono ben realizzate e fluide (anche se alcune di esse non sembrano troppo realistiche), senza il minimo rallentamento, al contrario della versione originale dove, anche durante la gestione di comunissimi passaggi, il frame-rate denotava vistosi segni di cedimento. I giocatori sono realizzati con molta cura e presentano proporzioni che richiamano alla mente dei veri atleti. Peccato che la loro caratterizzazione sia in realtà piuttosto anonima. Da segnalare la fisica che gestisce i movimenti della sfera di cuoio: sicuramente quanto di più realistico visto sinora in un videogioco di calcio. Il reparto sonoro è accettabile con buoni motivetti ed una misera telecronaca in inglese che commenta solo le azioni salienti (goal, rimesse in gioco, corner, ecc...). Fortunatamente, per chi ne ha la possibilità, è possibile gustare i cori degli spalti codificati in Dolby Surround.

Passiamo ora all'argomento più importante, la giocabilità. Essendo Virtua Striker in origine un gioco arcade, è logico che faccia dell'immediatezza la sua migliore qualità (con soli tre tasti potremo effettuare tutti i colpi a disposizione); purtroppo, come spesso accade, questo pregio si dimostra, superate le prime partite di "apprendimento", anche il peggior difetto. Se, infatti, da un lato, il giocatore è costretto ad apprendere alla svelta i pochi comandi base per avanzare nei tornei, con l'andare del tempo la voglia di effettuare nuove magie col pallone cozzerà, con il limitato bagaglio tecnico "virtuale" dei nostri atleti. Con questo non voglio dire che il titolo Sega sia privo di giocate spettacolari: il fatto è che il ridotto sistema di controllo di Virtua Striker 3 non può competere con il più complesso ma anche più completo (e gratificante) sistema del capolavoro Konami (Pro Evolution Soccer). La pessima intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU poi, non fa altro che peggiorare la situazione: se è vero che la squadra avversaria, al livello più difficile, cercherà di mettervi i bastoni tra le ruote, è palese come i nostri compagni senza pallone ci costringano spesso ad imprecare verso il televisore per la loro scarsa capacità di proporsi in profondità, o per la cronica difficoltà a scattare sulla fascia. Vuoi per il mancato inserimento di un tasto dedicato alla corsa, vuoi per i

Molto belli i Replay dopo ogni marcatura.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AMUSEMENT V.
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

La versione Pal avrà tutti i nomi dei giocatori tradotti in lingua comprensibile. L'uscita è prevista per giugno.

frequenti dietro-front dei nostri giocatori (tornano in difesa durante un'azione d'attacco!), ci troveremo spesso a regalare palloni agli avversari. La cosa che più mi rattrista è che questi difetti che, tengo a precisare, si manifestano con minore frequenza rispetto alle passate edizioni (ora possiamo persino avventurarci in funambolici dribbling!), la serie calcistica di Sega se li trascina mestamente dal primo capitolo. Il sistema di passaggio risulta invece molto preciso, così come i lanci lunghi, sicuramente più accurati. Da segnalare anche gli ottimi miglioramenti delle prestazioni dei portieri che, anche se scarsi, si fanno sorprendere meno dai tiri ravvicinati, e migliorano la competitività rispetto alla versione arcade. Le aggiunte inserite in questa conversione non finiscono qui: Visual Studio ha inserito tante altre piccole caratteristiche per cercare di prolungare la vita del suo ultimo "pargolo": innanzitutto i giocatori sono dotati di caratteristiche differenti (tiro, passaggio, velocità, stamina, ecc...) che donano al titolo un aspetto sicuramente più simulativo rispetto alla controparte arcade. C'è da dire che tutta questa pletora di caratteristiche specifiche per ogni atleta non si dimostra determinante durante la gara; non aspettatevi, quindi, giocatori capaci effettuare colpi differenti dagli altri: come già detto in precedenza, Virtua Striker 3 non è PES e i suoi giocatori, anche con qualità specifiche differenti, risultano tutti molto simili, e non vi daranno mai la possibilità di cambiare la vostra strategia in campo preferendone un altro a quello che avete già schierato in campo (a meno che non sia stanco: in questo caso il cambio darà più freschezza atletica in quel ruolo), cosa che nel capolavoro Konami risulta spesso decisiva. Quello che più dispiace è che queste lacune si ripercuotono anche in altre due novità introdotte in questa versione casalinga: l'Edit Mode e la modalità Road International Cup. L'Edit Mode vi darà la possibilità di modificare molti aspetti dei vostri giocatori (nome, numero di maglia, aspetto e caratteristiche fisiche), mentre la modalità di gioco Road International Cup vi farà vestire i panni di un allenatore virtuale, intento a portare la propria squadra (selezionata da una rosa di 64 Nazionali, tra cui figurano, oltre alle solite Italia e Brasile, anche le inusuali rappresentative di Hong Kong e Thaiti) verso il mondiale, dandovi la possibilità di allenare i giocatori, portarli in ritiro, decidere le amichevoli, partecipare alla coppa del proprio continente (Europa, Asia, ecc...), e permettendovi di giocare personalmente le qualificazioni e il mondiale stesso. Queste aggiunte infondono a Virtua Striker 3 una inedita modalità di tipo manageriale che, seppur non completa e non esente da difetti, vi divertirà per un po' di tempo, e vi darà ulteriormente la sensazione che, con una maggiore cura in sede di sviluppo, il titolo Sega sarebbe risultato sicuramente migliore. Spesso infatti vi chiederete: "cosa li alleno a fare i giocatori se poi in campo non rispettano le mie direttive?" o, ancora, "ma il supergiocatore che avevo creato dove è finito?". Tutti quesiti disgraziatamente leciti, vista la pessima gestione delle caratteristiche dei vari campioni virtuali che risiedono nel Mini-DVD del Cubo. Un vero peccato, Virtua Striker 3 ne avrebbe sicuramente giovato in termini di longevità. Completa il numero di aggiunte l'imperdibile modalità Ranking dove, al termine di tre incontri, la CPU vi elargirà dei punti; collezionatene 20 e sbloccherete le squadre segrete, tra le quali spicca l'FC Sonic, un team composto dal porcospino blu più famoso al mondo e dai suoi amici. In definitiva, Virtua Striker 3, anche con tutte le aggiunte del caso, era e rimane un titolo pensato espressamente per divertire e risultare spettacolare a breve termine, lasciando davvero poco spazio alle strategie del caso. Se siete amanti della saga o se cercate un titolo che vi dia la possibilità di giocare sia da soli che contro un amico, sin da subito al "massimo" (senza la necessità di apprendere complicati sistemi di controllo), il nuovo titolo calcistico di Sega è sicuramente quello che fa per voi, poiché, nonostante tutti i sui difetti riesce comunque a divertire. Una conversione perfetta, anzi, addirittura migliorata rispetto alla versione per la potentissima scheda da sala Naomi2, ma che, nonostante tutto, non riesce ancora a garantire una giocabilità e una longevità in grado di giustificarne il prezzo.

Davide Belardo

> **"...Virtua Striker 3 non è PES e i suoi giocatori, anche con qualità specifiche differenti, risultano tutti molto simili..."**

Tra le squadre segrete, è disponibile il curioso F.C. Sonic, composto dai personaggi della saga di Sega.

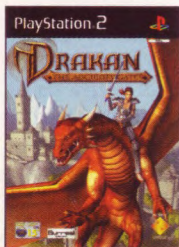
DRAKAN THE ANCIENTS' GATE

Va bene, d'accordo Rynn: ti sposerò. Ma il dragone lo lasciamo alla suocera!

Atteso da oltre due anni, Drakan: The Ancients' Gates è un avventura in terza persona ambientata subito dopo gli eventi narrati nella versione per PC (Drakan: Order of the Flame). Nel gioco sviluppato dai Surreal Software vestiremo il ruolo di Rynn, una guerriera la cui anima è stata vincolata ad Arokh, l'ultimo della stirpe dei Dragoni Rossi. Incredibili sequenze di combattimento, battaglie aeree visivamente sbalordenti, un sistema per lanciare incantesimi offensivi e difensivi e una gran quantità di oggetti e armi utilizzabili sono le caratteristiche dichiarate dalla press-release che accompagna la nostra copia review di Drakan. Peccato che un sistema di controllo poco intuitivo, un'intelligenza artificiale poco evoluta e una storia molto prevedibile facciano passare in secondo piano i pregi di Drakan.

La storia è ambientata in un mondo fantasioso dove i perfidi Desert Lords minacciano di schiavizzare tutta l'umanità. Rynn (la bellissima guerriera) e Arokh (il drago rosso) devono rivelare il segreto per risvegliare gli antichi Dragoni, poiché l'ultima speranza dell'umanità è legata al maestoso potere di queste mitiche creature. La storia è un po' scontata, ma ci introduce facilmente nel clima di gioco. Prendendo i comandi di Rynn e Arokh dovremo attraversare 15 livelli in condizioni ambientali diverse, fatti di vegetazioni rigogliose, paludi, isole fluttuanti, montagne mistiche ed altro ancora. Ogni nemico sconfitto aumenterà la nostra esperienza, in modo da farci beneficiare dell'utilizzo di nuovi oggetti e nuovi incantesimi.

In Drakan, per tre quarti di gioco agiremo direttamente con Rynn, per il restante 25%, svolazzaremo in sella ad Arokh. Il gameplay è piuttosto ripetitivo: nelle missioni all'aperto dovremo trovare l'ingresso per le aree sotterranee quindi uccidere tutti i nemici ed affrontare una sessione a cavallo del drago che ci porterà al nuovo livello. Purtroppo la maggior parte dei livelli sotterranei si somiglia nell'aspetto, potendo contare su una struttura simile e su identiche textures. La ripetitività la fa da padrone.

Inizieremo la nostra avventura armati di una piccola daga, ma dopo avere liquidato i primi orchi ed aver recuperato il loro bottino, potremo recarci al negozio o al magazzino del mago e ostentare le nostre pepite d'oro. Qui potremo far nostre armi, scudi, corazze, energia e pozioni magiche. Le armi sono soggette a deterioramento se vengono utilizzate eccessivamente sul campo, il che è un bella trovata. Un fabbro o il proprietario del negozio potrà, a patto di pagarlo adeguatamente, riparale. Purtroppo, anche se rimesse a nuovo, le armi non torneranno più allo stesso livello di potenza di quando le avevamo acquistate. Il totale della Santa Barbara di Rynn è di 50 tra spade, mazze e lance, 24 archi con diversi tipi di frecce e 30 formule magiche da poter comprare, rubare o recuperare nei livelli di gioco. Sicuramente un passo in avanti notevole rispetto al precursore ammirato su PC, nonché un forte incentivo alla longevità del gioco distribuito da Sony. Dal punto di vista tecnico, possiamo ammirare un mondo poligonale piuttosto ampio e realizzato con solidità. Le strutture risultano abbastanza dettagliate e piene di colori e il tutto si muove a 25 fps costanti (che diventano 50 durante le sequenze in real-time). Alcune locations, poi, lasciano davvero di stucco per la bellezza di alcune textures e per l'evocativa ambientazione. Di contro, la bella Rynn, dotata di un fisico atletico e di due... argomenti decisamente convincenti, presenta il tratto labiale

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	ACTION ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	SURREAL SOFT
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Alcune locations sono davvero evocative.

Il mondo dei videogiocatori ha sempre bisogno di personaggi "convincenti" come Rynn.

non molto definito e pecca un po' nelle proporzioni. La telecamera, posta alle sue spalle, tende ad essere troppo radente il suolo, nascondendovi eventuali burroni e trappole. Per fortuna, ci sono molte altri personaggi da osservare. Avremo la possibilità di interagire con 25 unici PNG, oltre a un grande quantità di incontri occasionali. La principale ragione per la quale faremo affari con loro è per ottenere incarichi. Molti di questi (più di 40), sono assolutamente facoltativi ma ci permetteranno di ricevere del denaro o nuovi utili oggetti. Stranamente, ogni PNG è posizionato fuori dalla sua casa come ad aspettare che Rynn venga da un momento all'altro a parlare con lui. Se non sono seduti, possiamo ammirarli in piedi, alla stregua di robot che aspettano solo di essere azionati. Non ci troviamo di sicuro ai livelli di Shenmue: non vedremo mai i PNG parlare l'uno con l'altro, oppure lavorare nei campi, prendersi cura del bestiame o fare qualsiasi cosa che potreste attendervi venisse fatta in una città medioevale. È per me una delusione constatare che in giochi di questo tipo vengano ancora utilizzate alcune caratteristiche obsolete che pensavo fossero state sepolte assieme all'era dei 16 bit. Ben progettato il sistema dei combattimenti. Rynn ha una folta gamma di colpi, schivate aeree (alla Tomb Raider) e parate. Se temporeggiati correttamente, essi possono rivelarsi molto cinematografici e di grande effetto. In aggiunta alle molte armi speciali si possono usare degli attacchi alternativi, come il cool earth o le fireblade. La cosa che mi ha fatto più innervosire, è l'estrema lentezza nel girarsi che inficia i movimenti di Rynn. Non è presente, infatti, alcun tasto per muoversi rapidamente in direzione degli attacchi nemici. Al contrario, i movimenti dedicati alla schivata, sono molto utili quando siete attaccati da numerosi assalitori.

Padroneggiare Arock sarà inizialmente impresa ardua.

Sebbene l'intelligenza artificiale degli avversari non sia la loro qualità migliore, essi possono rotolare o circondarvi lateralmente, e delle volte avanzare imprevedibilmente verso di voi. Imparare al meglio tutte le combo risulta quanto mai utile per districarsi nei combattimenti. A proposito delle combo, va detto come, incredibilmente, queste vadano realizzate utilizzando esclusivamente i tasti direzionali digitali del Pad. Tale scelta, operata dai programmatori, mina seriamente la pazienza dei videogiocatori giacché con la croce direzionale non vi sarà possibile muovervi (Rynn avanza solo con la leva analogica). Supponiamo che siate circondati da alcune mostruose creature e vogliate lanciarvi in una combo liberatoria; per farlo, dovrete prima di tutto fermarvi nel bel mezzo del combattimento, con conseguente flagellazione ad opera dei nemici che vi stanno alle spalle! Lo stesso difetto si ripercuote nel sistema di incantesimi, invero molto interes-

> **Dal punto di vista tecnico, possiamo ammirare un mondo poligonale piuttosto ampio e realizzato con solidità.**

sante e graficamente appagante. Tenendo premuto il tasto cerchio, senza aver alcuna arma, Rynn terrà in alto la sua mano sinistra che inizierà a risplendere. Effettuando una determinata combinazione con i tasti direzionali, la procace combattente muoverà la sua mano sinistra in varie direzioni. Se avrete eseguito correttamente la sequenza, la mano destra inizierà a splendere e sarete in grado di lanciare gli incantesimi contro chi vi attaccherà. Altro difetto che mi ha irritato non poco è la gestione dell'inventario: questo, alla pressione del tasto select, si presenta su schermo infischiandosene bellamente di Rynn e di tutto ciò che accade: impossibilitati a comandare la nostra eroina durante questi frangenti, andremo spesso incontro a morti premature e assolutamente fortuite. Le cose migliorano di poco con Arokh, che presenta degli attacchi "projectyle" facili da eseguire. Peccato solo che la scelta di cambiare la quota di volo sia deputata ai tasti X e Triangolo e non alla leva analogica di sinistra. Le battaglie aeree sono troppo spesso confusionarie, anche se, appreso alla meglio il metodo di controllo, il tutto migliora. Drakan presenta parlato e sottotitoli completamente in lingua italiana, un sonoro discreto fatto di suoni e musiche fantasy (solo in stereo però) e l'assenza delle fastidiose calettature dovute all'aliasing. In conclusione, Drakan - The Ancients' Gates è un gioco discreto, condito da numerose piccole imperfezioni che generano spesso nervosismo. Tuttavia l'alto numero di armi e corazze utilizzabili, la possibilità di volare in sella ad Arokh e un comparto grafico solido, offrono nel complesso una avventura divertente che potrebbe dilettarvi per un po'.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX — PlayStation2

PLUS	MINUS
+ Protagonista accattivante	- Sistema di combattimento frustrante
+ Sistema degli incantesimi interessante	- PNG rigidi e maldisegnati
+ Sezioni a cavallo di un drago!	- Con l'inventario attivato siete vulnerabili ai nemici
+ Tutto in italiano	

Voce	Voto
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	6

Una gradevole variante di Tomb Raider. In attesa del nuovo episodio della serie, potreste far vostro il titolo Sony.

Alcune creature denotano un'ampia fantasia da parte dei programmatori.

AZURIK RISE OF PERATHIA

Ovvero: quando il nome è già tutto un programma

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	ADRENIUM
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

Il protagonista dell'ultimo titolo Microsoft, il giovane apprendista mago Azurik, abbraccia il suo destino sorretto dal potere delle sacre forze elementali: terra, acqua, fuoco ed aria. Il gioco si propone come un classico action-adventure di facile apprendimento, accompagnato da un discreto design. Azurik: Rise of Perathia inizia con una sequenza di allenamento in cui il protagonista affronta le forze elementali. Poco dopo fa la sua comparsa l'ambizioso mago Balthizar, il quale saccheggia il nostro dojo rubandoci ciò che ci consente di controllare e imbrigliare gli elementi e che ci permette di focalizzarne il potere. Non contento uccide pure il nostro Sensei! Non ci resta che partire alla caccia di Balthizar con lo scopo di vendicarci e di ripristinare gli elementi prima che la loro assenza possa ripercuotersi su tutto il pianeta. Per completare la missione sarà necessario viaggiare attraverso le varie lande elementali che compongono Perathia.

Essendo stati derubati, ci è rimasta solamente una piccola lista di tecniche marziali eseguibili con il bastone a due lame con cui siamo equipaggiati. Durante il gioco sarà possibile acquisire i vari poteri degli elementi, il cui utilizzo è piuttosto intuitivo. In pratica ogni pulsante colorato del joypad ne attiva uno (blu = acqua, rosso = fuoco, ecc). Premendo il grilletto sinistro e uno dei pulsanti colorati è possibile potenziare il bastone o l'armatura vincolandovi il potere dell'elemento desiderato. Sfortunatamente ciò non consente di lanciare fuoco o acqua dal nostro bastone, ma ne incrementa solamente i danni inflitti ai nostri nemici. Una volta recuperati tutti gli elementi sarà possibile combinarli per effettuare attacchi devastanti è un esempio la lama di vapore bollente ottenibile combinando acqua e fuoco. Ovviamente ci sono dei limiti alle combinazioni effettuabili. Punto di forza di Azurik è senza dubbio il design degli ambienti, decisamente enormi e labirintici. Osservandoli mi sono venute in mente le strutture presenti nei livelli del primo Tomb Raider, che sembrano contenere mondi nei mondi. La grafica è generalmente solida e ben fatta. Textures colorate e dettagliate si uniscono ad una vita indigena varia e stravagante. Mi sono piaciuti soprattutto i Norehts, esseri dall'aspetto bovino che sono docili ed indifesi durante il giorno che diventano bestie terrificanti e assetate di sangue la notte. Ma ora passiamo all'infinita lista di difetti riscontrati nel titolo Microsoft. La maggior parte delle creature che si possono incontrare denotano un A.I. minimale, tanto che si limitano a rimanere quasi immobili finché non ci avviciniamo. In questo caso diventano aggressivi, ma i loro attacchi sono solitamente pochi e mai spettacolari. Personaggi e creature, al contrario degli ambienti che li ospitano, sono mal disegnati e non posseggono movenze fluide. In particolare Azurik, che sembra affetto da artrosi tanto è rigido e goffo. In alcuni casi mancano letteralmente dei frames e il tutto rende i movimenti scattosi e mai plastici. Grazie al cielo i controlli sono decenti. Due tasti sono dedicati all'attacco, uno al salto, uno per schivare e rotolare ed un altro per il puntamento automatico. La telecamera virtuale lascia parecchio a desiderare e i controlli ad essa dedicati (la leva analogica di sinistra e il D-pad), non svolgono adeguatamente il loro compito. Infine il grilletto di destra attiva la visuale in terza persona. Il titolo Microsoft non mi ha colpito affatto. Nonostante i livelli siano ben strutturati, l'azione risulta piatta e poco stimolante: gran parte del gioco si perde alla ricerca disperata di gioielli utili a ricaricare i nostri poteri. Posso assicurarvi che la cosa è davvero noiosa. A ciò si uniscono i blandi combattimenti contro le creature più cerebrolese della storia dei videogiochi. Se poi a tutto questo sommiamo le rigide animazioni, quello che ci resta è un gioco da lasciare sugli scaffali del negoziante di turno e rivolgere altrove le proprie attenzioni.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Livelli ben strutturati	- Animazioni... quali animazioni?
+ Sistema di incantesimi interessante	- Avversari incapaci
	- Combattimenti poco ispirati
	- Meglio Soul Reaver2, il che è tutto dire!

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Perché spendere così tanto per prendere un action-adventure su Xbox? Aspettate Blood Omen, potrebbe rivelarsi interessante.

POLICE 24/7

Impugnate la pistola, connettete la webcam e immergetevi nel mondo di Police 24/7!

Gli shooter-game in prima persona sono molto comuni in sala giochi, basti pensare ai vari House of the Dead di Sega o alla saga di Time Crisis di Namco. Konami, per non essere da meno sviluppò Police 24/7 introducendo un'innovazione molto interessante. Sto parlando del dispositivo che rileva i movimenti del corpo del giocatore facendolo interagire con il gioco stesso. Questa meraviglia tecnologica è stata resa possibile dotando il cabinato originale di una telecamera collegata alla scheda Jamma e di sensori che rilevano la vostra posizione. La telecamera, collocata nella parte alta del mobile arcade, ci permetteva di evitare il fuoco nemico semplicemente spostandoci "fisicamente" a destra, a sinistra, in alto ed in basso. La trasposizione su PS2 di Police 24/7 permette parimenti di usufruire di una telecamera USB, sia essa una di quelle classiche disponibili per PC, sia piuttosto quella ufficiale distribuita da Halifax. Police 24/7 ci porta a Los Angeles nei panni di un coraggioso agente di polizia alle prese con un traffico di armi dal Giappone all'America controllato dalla Gokudo-Kai, la spietata mafia giapponese. Dopo una semplicistica presentazione, veniamo catapultati nella schermata principale in cui compaiono sei voci selezionabili: information, options, extra game, main story, training mode e challenge mode. Saltiamo tranquillamente le info per passare alle opzioni, che ci permettono di variare i settaggi del gioco e di calibrare telecamera e pistola (non è supportata la GunCon!). La scelta delle lingue, attivabile con il cerchio, presenta i sottotitoli in italiano. Gli extra game sono in realtà quattro sottogiochi: il primo si intitola "Kamikaze Rushed!" e ci porterà in una pseudo-discoteca intenti a schivare una mandria di loschi figuri, per giunta gobbi, che ci minacciano con un coltello (a dir poco demenziale!). Il secondo è il "Bottle Conveyer" ovvero il semplice tiro al bersaglio con bottiglie di vario tipo. Abbiamo poi il "Search & Shoot", nel quale bisogna colpire entro un tempo limite dei bersagli fissi che, con il progredire del sottogioco, diventano più nascosti alla nostra vista e rendono necessario il nostro spostamento per poterli colpire. "The Baloon" è l'ultimo dei quattro, e ci porta nel mezzo di una strada nel tentativo di colpire dei palloncini prima che tocchino terra. L'opzione "Main Story" è quella presente anche in sala. Qui dovremo portare a termine le missioni che legano la storia senza perdere vite preziose. Il "Training mode" e il "Challenge mode" sono quasi identici: la sola differenza è che nel primo avremo vite infinite. In queste due modalità possiamo scegliere la missione che più ci aggrada e giocarla singolarmente.

Grafica pulita anche se non troppo dettagliata.

Konami ha convertito ottimamente il suo titolo da sala, anzi, ne ha migliorato l'aspetto estetico (che comunque non è esaltante) ed ha aggiunto alcune modalità extra. Effettivamente, la grafica è generalmente troppo cubettosa, i personaggi risultano legnosi nei movimenti e le textures che li rivestono sono spesso grezze. Gli ambienti invece non deludono, essendo abbastanza particolareggiati. In ogni caso, il reparto visivo si dimostra molto più nitido rispetto alla versione da sala (forse per via della mancanza dell'eccessivo Motion Blur!). Il tutto poi si muove ad un frame-rate onesto (25 fps) e raramente ho riscontrato rallentamenti significativi. L'audio è buono ma il parlato è solamente in inglese con sottotitoli italiani. In definitiva, Police 24/7 è un titolo estremamente divertente: chi vuole provare qualcosa di nuovo può tranquillamente farci un pensierino; a patto però di possedere una telecamera USB ed una Hyperblaster. In caso contrario, Police 24/7 perde il senso della sua esistenza e risulta un titolo mediocre da evitare assolutamente.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ARCADE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

POLICE 24/7

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

UNA WEBCAM PER PS2

Il titolo Konami è usufruibile anche con il semplice Pad. Certo è che, per ricreare al meglio le sensazioni vissute col Coin Op, dovrete acquistare una Webcam (di quelle per PC) oppure la nuova periferica che Halifax metterà in commercio tra poco. Nella foto potete ammirare la confezione della versione giapponese e, a sinistra, il Coin Op originale.

CONTROL BOX
PlayStation 2

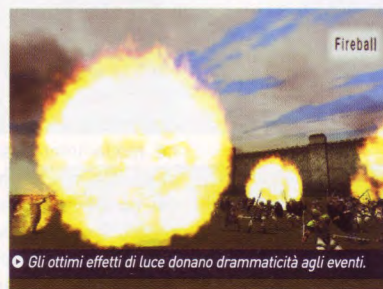
PLUS	MINUS
+ Numerose modalità di gioco extra	- Formato video differente dal Coin Op
+ Originale e divertente	- Se vorrete giocarlo appieno, dovrete acquistare una Webcam ed una Gun Con

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Se potete permettervi la componente accessoristica che accompagna il titolo Konami, proverete un'esperienza unica.

Kessen II introduce l'utilizzo degli elementali.

Gli ottimi effetti di luce donano drammaticità agli eventi.

Il sistema di combattimento ricorda Dynasty Warrior 2.

KESSEN II

Dalla Koei con furore, ritornano le lotte imperiali di PS2

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	STRATEGIA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	KOEI
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Quando il primo Kessen fece la sua comparsa come titolo di lancio PS2 lo scorso anno, suscitò reazioni contrastanti: il titolo Koei era sì un gioco di strategia, ma poneva molta (troppa) enfasi e drammaticità negli scontri, tanto da risultare, a detta dello stesso Kou Shibusawa, lead developer, quasi un film interattivo (molto di moda in questi ultimi anni). I fans della strategia pura rimasero piuttosto delusi dalla mancanza di sfida, mentre i novizi, che non avevano familiarità con i giochi di questo genere, ritennero Kessen eccessivamente complicato. Ora, a distanza di un anno, sbarca, anche in Europa, il seguito del titolo Koei. Piuttosto che raccontarci altre storie sull'ascesa al potere di Tokugawa Ieyasu, il background storico di Kessen II si sposta sul sempre popolare periodo del Terzo Regno dell'antica Cina. A voler esser obbiettivi, la storia di Kessen 2 è ben lungi dall'essere intrigante. Non fraintendetemi: "Romance of the Three Kingdoms" di Luo Guanzhong (libro al quale Koei si è ispirata per Kessen II) è uno dei migliori romanzi mai scritti in qualsiasi lingua, tuttavia, la trama di Kessen II non è, ripeto, non è "Romance of the Three Kingdoms", quanto piuttosto una grossolana imitazione. In maniera simile al recente film di Tim Burton "Il pianeta delle scimmie", gli sceneggiatori di Koei hanno provato a "reinventare la storia", inserendo elementi estranei nella speranza di renderla più divertente dell'originale. Sorprendente il tentativo non ha funzionato. Al di là della trama, vediamo di esaminare assieme le novità introdotte in Kessen II.

Come citato prima, uno dei difetti maggiori di Kessen era la mancanza di una sua identità. Per ovviare, i programmatori hanno ora implementato un nuovo sistema di battaglia, più votato all'azione e all'interazione, diversamente da certi elementi di strategia pura che si era soliti trovare in una qualunque delle puntate di "Romance of the Three Kingdoms". Ora avremo molto più controllo sul terreno di battaglia, poiché potremo decidere non solo quali manovre speciali effettuare, ma anche dove effettuarle. Per esempio, invece di ordinare semplicemente al nostro ufficiale di iniziare una carica a cavallo, potremo ora impostare il punto di partenza della carica stessa, così come pure l'area interessata per garantirci un maggior numero di nemici uccisi.

Parlando di manovre speciali, Koei ha spostato il tiro su una speciale gamma di artiglieria dedita alle arti magiche. I nostri "consulenti militari" di maggiori capacità possono adesso evocare le forze devastanti della natura come terremoti, tornado, sfere di fuoco e potenti fulmini. Il potere è nei nostri pad, a condizione che si sappia come e dove utilizzarlo efficacemente. La modifica più rilevante nel gameplay rispetto a Kessen, tuttavia, è la capacità di controllo che si ha su ognuno dei nostri singoli ufficiali. Invece di zoomare all'interno della battaglia per ammirare semplicemente uno dei nostri uomini uccidere per il nostro piacere visivo, potremo ora impersonare uno di loro e seminare distruzione sul campo. La possibilità di controllare uno qualsiasi dei nostri ufficiali all'interno della zona di battaglia, sferrando colpi e squarciando orde di gruppi di nemici, rende possibile che persino un corpo a corpo capovolga le sorti dello scontro. Sebbene questo nuovo aspetto del gioco sia simile a quello del motore che muove Dynasty Warriors 2 (sempre Koei), è in effetti molto meno raffinato; anche se qualsiasi ulteriore approfondimento di tale sezione avrebbe costituito un deterrente per le sorti strategiche di questo titolo. Sostanzialmente, questa nuova caratteristica ci dà modo di impegnare il tempo mentre attendiamo che una manovra speciale riparta o che una particolare unità nemica sia stata eliminata.

L'aggiunta di questo elemento di azione comporta l'eliminazione della scelta di chi com-

Nessuno si metterà mai a contarli tutti, ma alla Koei garantiscono che ci sono 500 soldati su schermo contemporaneamente!

Una zoomata sulle truppe a cavallo. Il dettaglio di ogni singolo guerriero è fenomenale.

batterà nelle nostre battaglie, inoltre, non si potrà controllare il posizionamento delle nostre unità prima di una scontro. Gli ufficiali di ogni unità, invece, sono a nostra disposizione e i nostri consulenti ci offriranno due o tre strategie diverse utili per posizionare le nostre truppe e le trappole. Questa modifica al gameplay rende Kessen II un gioco completamente diverso dal genere strategico. Questo non è necessariamente un male, solo, lo rende un ibrido che potrà non attrarre tutti.

Faccio notare come l'intelligenza artificiale delle unità di battaglia sia semplicemente pessima. Se una di queste si imbatte in un ostacolo, raramente cercherà di trovare un percorso alternativo per aggirarlo. Cosa ancora più seccante: se due o più unità si imbattono una contro l'altra bloccandosi i percorsi reciprocamente, entrambe rimarranno ferme indefinitamente, fino a quando una di loro non si sposterà dalla diritta.

Disappunto. Tecnicamente parlando, il titolo Koei sfrutta abbastanza l'hardware PS2: sebbene i costumi siano un po' eccessivi in termini di vistosità (ma questo è lo stile di Kessen), sono sempre uno splendore da guardare. I modelli poligonali dei personaggi non presentano calettature e si avvicinano molto a quanto si vede nelle sequenze in CG. Le animazioni sono precise e particolareggiate (a voler cercare il pelo nell'uovo, bisogna ammettere che le truppe hanno sempre lo sguardo un po' fisso, apparendo simili a bambole). Quello che rende veramente splendido questo titolo, però, sono le esaltanti scene di battaglia, delle quali saremo privilegiati testimoni. Esattamente come in Kessen, l'aspetto solenne di ogni manovra speciale è il grande pregio del gioco.

Sia attraverso uno sbarramento infinito di frecce penetranti, che sotto una doccia di proiettili che piove sopra il campo di azione, oppure alla vista delle nostre truppe che investono senza pietà tutto quello che trovano sul loro percorso, un ghigno di sadico piacere si disegnerà sui nostri volti, assistendo alle orde nemiche macellate proprio sotto i nostri occhi. Per quel che riguarda le zone di battaglia, troviamo molti più dettagli nei campi, nei castelli o nei forti in cui combattiamo. Si può ora zoomare su ogni albero o sulle singole case e sugli edifici durante gli scontri nei castelli; un notevole miglioramento rispetto ai paesaggi radi dell'originale. Altra caratteristica grafica degna di menzione in questo gioco è quella che Koei chiama "Agent Technology", che ci permette di avere 500 soldati sullo schermo in una volta sola. È abbastanza impressionante vedere tutti quei modelli 3D in un colpo solo, ognuno che agisce in modo completamente indipendentemente.

La qualità del doppiaggio inglese è tutto sommato tollerabile, mentre la colonna sonora, derivata da quella del primo Kessen, presenta delle inedite influenze Cinesi che la rendono meno classica rispetto all'originale. La musica assordante nel filmato introduttivo così come la maggior parte della musica nei cambi di scena, include il sottile utilizzo dell'Erhu e di altri strumenti cinesi classici. D'altra parte, le sequenze delle battaglie offrono melodie quasi indistinguibili dall'originale (tuttavia perfette nel contesto).

Il sistema di replay è sostanzialmente lo stesso di Kessen, salvo per alcune piccole aggiunte e differenze. Così come in Kessen, dopo avere completato il gioco con Liu Bei, ci verrà data la possibilità di combattere schierandoci con le truppe di Cao Cao. A differenza di Kessen, dove bisognava perdere intenzionalmente alcune battaglie per accedere a quelle alternative, in Kessen II ci saranno determinati punti in cui ci verrà offerta la possibilità di prender parte ad una fra tre battaglie (reclutamento truppe, caccia alla tigre, ricerca di nuove armi ecc...): per giocare le restanti due, saremo costretti ad effettuare scelte diverse in sede di rigiocabilità. Una piccola scossa alla longevità del titolo distribuito da THQ. In definitiva, Kessen II è un titolo che si pone a metà tra uno strategico ed un gioco d'azione. Per alcuni versi potrebbe far tornare in mente il capolavoro Defender of The Crown (vedi *Link* di questo mese). Dal punto di vista tecnico è una delle cose migliori ammirate su PS2 e, se avete amato il predecessore, vale ampiamente l'acquisto.

Andrea "Negative" Boschiere

PROJECT GOTHAM RACING

Togliete il costume da uomo pipistrello, posate il Bat-rang ed infilate casco e guanti.

I riflessi delle luci notturne sulle vetture sono affascinanti.

Un piccolo campionario delle vetture disponibili in gara.

DISTRIBUTORE	MICROSOFT
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	BIZARRE CREATIONS
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

PROJECT GOTHAM RACING

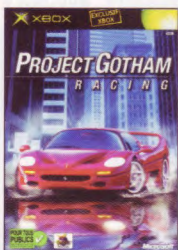
Ebbene sì, contrariamente a quanto il nome possa suggerire, questo titolo non ha niente a che spartire con Batman, ancor meno con Gotham City. Qui si corre... e di brutto anche!

Project Gotham, nuovo racing game della Bizarre Creations, può essere sostanzialmente considerato come un'evoluzione di Metropolis Street Racer, altra produzione "corsaiola" uscita lo scorso anno su Dreamcast. Elemento principale che lega i 2 titoli è l'importanza rivestita dallo stile di guida del giocatore, valutato attraverso il Kudos, sistema che elargisce dei punti a seconda delle nostre prestazioni più o meno spettacolari, dei sorpassi effettuati, dei danni procurati alla vettura e di diversi altri fattori relativi al nostro comportamento su strada. Con i Kudos ottenuti sbloccheremo nuove automobili ed otterremo medaglie necessarie per procedere nel gioco.

Le modalità offerte in single player da questo arcade sono quattro: Quick Race, Arcade Race, Time Attack e Kudos Challenge. Quest'ultima risulta una combinazione delle altre modalità ed influisce positivamente sulla longevità offerta dal titolo.

Inizialmente disporremo di un esiguo parco macchine, ampliabile progredendo nel gioco con "mostri sacri" come Ferrari F50, Porsche Carrera GT ed Aston Martin. In tutto 29 gioiellini che arricchiranno il nostro garage. Fondamentale in ogni gioco di corse che si rispetti è il sistema di controllo: quello di Project Gotham si distingue per precisione e rapidità nella risposta alle nostre continue sollecitazioni; con il nero pad Microsoft gestiremo alla perfezione il nostro bolide con pochissimo sforzo.

Graficamente non possiamo che lodare i programmatori britannici per il lavoro svolto, soprattutto nella realizzazione delle autovetture, dettagliatissime fin nei minimi particolari, con gran dispiego di poligoni. Notevoli i riflessi sulle auto e l'applicazione del bump mapping sui tracciati e sulle vetture stesse (anche se, a dire il vero, tutto quanto dà l'impressione di "eccessiva bumpatura"). Interessante caratteristica introdotta è la possibilità di danneggiare realmente i veicoli con conseguente resa grafica di gran fattura. Buone le ambientazioni, molto curate e dettagliate, con totale assenza di pop-up, anche se alcune di esse sono, francamente, piuttosto "anonime" e ripetitive. Sul versante fluidità, ci assestiamo sui 60 FPS (50 se settate l'opzione 50 Hz nella dashboard) costanti in single player, con sporadici rallentamenti in modalità split screen. L'accompagnamento sonoro, buono ma assolutamente non trascendentale, conta della possibilità dell'opzione *Radio* (3 emittenti radiofoniche di diverso genere musicale per ognuna delle 4 città) e di poter utilizzare l'hard disk di Xbox per "rippare" le tracce dei nostri CD musicali preferiti e poter così creare la nostra colonna sonora personalizzata. La longevità infine è garantita da un elevato numero di tracciati presenti e da un azzeccatissimo sistema di multiplayer fino a 4 giocatori.

Concludendo, Project Gotham si propone come un racing game molto interessante, che sfrutta e migliora ampiamente il motore grafico ed il gameplay di MSR, risultando completo in ogni suo aspetto. Seppur non un "must", il titolo Bizarre Creations è divertente ed appassionante e non può che far ben sperare per il futuro della console Microsoft.

Simone Menghini

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Autovetture ottimamente realizzate	- Aliasing persistente
+ Bump Mapping esaltante	- Alcuni scenari un po' troppo anonimi
+ Danni alla carrozzeria	- Non troppo dissimile dall'originale Dreamcast

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Se non avete ancora giocato l'originale su Dreamcast, sarete soddisfatti del vostro acquisto. Per gli altri c'è RSC!

I Pod sono realizzati con molta cura rispetto alle piste.

STAR WARS RACER REVENGE

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, i possessori di PS2 giocavano finalmente a Racer Revenge

Sviluppato da Rainbow Studios per conto di Lucasarts, SW Racer Revenge, molto più del predecessore (PC, Dreamcast e N64), tende a sviluppare il lato oscuro della forza presente nel protagonista Annakin. Questo si traduce in una barra di energia che, presente alla sinistra in basso dello schermo, ci mostra i danni subiti e ci sprona a speronare i nostri avversari per eliminarli dalla competizione. Ad ogni avversario eliminato, corrisponde un certo numero di credits che potranno essere utilizzati nella bottega di Wakko per "upgradare" il nostro sguscio. Eliminate tutti gli avversari in gara per raddoppiare il bonus pecuniario. La modalità principale di SWRR è la "Carriera" dove, una volta selezionato il nostro alter ego digitale tra una rosa di 18 piloti stellari (nella versione originale ne erano presenti 23), dovremo partecipare al torneo e percorre i 12 tracciati ambientati su 5 pianeti della galassia di Guerre Stellari (Tatooine, Sullust, Mon Calamari, Ganorr e Ryloth). Anche su questo versante, si nota un downgrade numerico: nella prima incarnazione di Racer, le piste disponibili raggiungevano il cospicuo numero di 25. Va preso atto, però, come la realizzazione grafica delle stesse sia stata dotata di nuovi dettagli a bordo pista e, benché non faccia gridare al miracolo, risulta piacevole all'occhio del videogiocatore più navigato. Discorso diverso per i Pod, dotati di un design insolito e attraente e tecnicamente ricoperti da textures di prima qualità. Il lavoro dei grafici sembra essersi concentrato particolarmente sulla realizzazione di questi mezzi: è persino presente un persistente anti-aliasing, che dona ai modelli una maggiore "solidità". Altre modalità, oltre al classico giro a tempo, riguardano le gare a due giocatori, in split screen. Paradossale quanto si vuole, ma la fluidità che si raggiunge col gioco in due, difficilmente la si ritrova nelle gare in solitario: vuoi per la nebbia volumetrica che nasconde il clipping in lontananza, vuoi per la presenza degli avversari computerizzati su schermo, il titolo sviluppato dai Rainbow Studios (autori di Splashdown) presenta un frame rate che si attesta sui 25 fps e che tende a scendere leggermente durante le situazioni più "ingarbugliate". La manovrabilità degli sgusci è quanto di più pratico e condiscendente potessimo immaginare: con X e quadrato adibiti rispettivamente ad accelerazione e frenata, potremo utilizzare le leve analogiche per gestire il movimento dei due motori anteriori. Dovremo altresì fare molta attenzione a gestire con la massima parsimonia la carica turbo, che tende a consumare prima del solito la nostra energia vitale. Utile a tale proposito la possibilità di riparare "in corsa" la nostra navetta. Buono il sonoro, con i motivi della saga e con il parlato in lingua inglese. Le note dolenti vengono ancora una volta dalla longevità: breve, brevissima. Questo è il neo di SWRR: per via di una eccessiva facilità, in meno di tre o quattro giorni di gioco, vi ritroverete al culmine dell'esperienza, chiedendovi con stupore quale fine abbiano fatto i vostri Euro. Speriamo che questo non diventi il trend di un mercato molto prolifico.

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	RAINBOW STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

STAR WARS RACER REVENGE

CONTROL BOX

PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Fluido e ben dettagliato	- Longevità non eccelsa
+ Modalita di gioco cooperativa	- Parlato in lingua inglese
+ Extra sbloccabili col progredire del gioco	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	6

Ennesimo tentativo di sfruttare il marchio Star Wars. Un titolo onesto, che pecca alla grande sul piano della longevità.

POLAROID PETE

Seguito di un vecchio titolo per il Pc-Engine della Nec, Polaroid Pete ha come autori i programmatori della Irem (già creatori del mitico R-Type). Il protagonista è un paparazzo il cui compito, diviso in 16 missioni, è fotografare le situazioni e i soggetti più interessanti; ciò determina l'assegnazione di un punteggio variabile in base alla bellezza dello scatto. Le foto si effettuano puntando un mirino nel punto desiderato e schiacciando il tasto; nel contempo Pete cammina facendo scrollare lo schermo orizzontalmente. Questa peculiarità rende PP una sorta di shooter-game in prima persona vecchio stampo in stile Operation Wolf o Cabal, con la differenza che ai vecchi scenari bellici si sostituiscono paesaggi tipicamente "giappo", farciti di personaggi e situazioni completamente demenziali; il tutto rappresentato da una grafica fumettosa egregiamente disegnata. Gli scatti migliori sono quelli che rappresentano le scene più complicate da fotografare; tale difficoltà è dovuta all'imprevedibilità delle azioni dei soggetti e agli strambi eventi che si verificano, che spesso modificano il paesaggio in pochi istanti. A complicare ulteriormente il nostro lavoro si aggiungono vari ostacoli, tra cui oggetti scagliatici contro da passanti poco amanti dei paparazzi. Per evitare le amenità che ci si parano davanti è possibile utilizzare il flash, che in questo caso funge da smart-bomb, oppure scansare semplicemente l'ostacolo, effettuando un salto. Per completare le missioni dovremo immortalare l'evento richiesto dal nostro lunatico datore di lavoro, indicato nel briefing iniziale. Nonostante la rozzezza della grafica e la semplicità dell'azione, PP risulta immediato ed intrigante: vuoi per lo humor tipicamente nipponico delle situazioni, vuoi forse per la curiosità di vedere il prossimo stage, si rimane incollati al joypad con un sorriso ebete sulla faccia per qualche ora. Tornati alla realtà, ci si rende conto che proprio l'esagerata semplicità del prodotto ne decreta il fallimento, facendo scemare rapidamente il nostro interesse.

Massimiliano De Ruvo

La realizzazione grafica è puramente bidimensionale.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	PLATFORM/SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	JVC
SVILUPPATORE	IREM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	3
SONORO	4
GLOBALE	4

Il classico gioco tanto "idiota" quanto simpatico che non passa la dura prova della longevità.

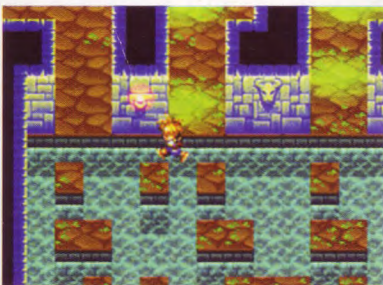
GOLDEN SUN

Un sole dorato splende sul Game Boy Advance: con Golden Sun, infatti, saremo protagonisti, nelle fattezze di Isaac (adepto della Terra), di un epico viaggio attraverso il mondo di Golden Sun alla ricerca delle pietre elementali sottratte dai malvagi di turno che aspirano all'immortalità ed al potere assoluto. Al nostro fianco ci seguiranno altri 3 adepti della Psyenergy (antica e potente scienza), ognuno dedito ad uno specifico elemento (acqua, fuoco e aria). Ci troveremo ad affrontare dungeons, enigmi ed avversari di ogni tipo sfruttando, oltre ad armi ed incantesimi (acquisibili attraverso l'esperienza guadagnata), anche e soprattutto i Djinn, simpatiche creature (28 in tutto) sparse per le varie locations del gioco: una volta catturati, i simpatici esserini ci doneranno nuove abilità, attacchi particolari ma, soprattutto, ci permetteranno l'utilizzo delle ormai inflazionate Summon, presenti in ogni RPG che si rispetti.

Una mappa ben realizzata ci permetterà di raggiungere gli ambienti di gioco, con classici combattimenti casuali che "allieteranno" i nostri spostamenti. Gli scontri sono sapientemente gestiti grazie ad un sistema a turni facilmente padroneggiabile, con la possibilità di decidere se difendere, attaccare, usare abilità ed i sopracitati Djinn. Nei villaggi non mancano poi i tanto amati "shops" dove acquistare oggetti ed equipaggiamenti con cui aumentare le potenzialità e le caratteristiche del nostro party.

Golden Sun risulta tecnicamente notevole: grafica molto curata e colorata, fluida e priva di rallentamenti; da segnalare soprattutto gli effetti di luce presenti negli incantesimi e nelle Summon, che nulla hanno da invidiare per spettacolarità alle più recenti produzioni Sony e Sega. Completa il tutto un ottimo accompagnamento sonoro, forse il migliore finora sentito sul portatile Nintendo.

Ricco di eventi e situazioni che faranno felici gli appassionati di RPG e non solo, Golden Sun si presenta come un titolo dalla elevata giocabilità e longevità. Interessante poi l'introduzione dell'opzione Arena, per poter migliorare le caratteristiche del nostro party e sfidare gli amici in appassionanti "linked battle".

Simone Menghini

Pur nella sua limitatezza, Golden Sun ha del miracoloso.

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	CAMELOT
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Un ottimo RPG per il portatile Nintendo. In attesa delle versioni riadattate dei classici Square, vi soddisferà.

D.N.A. - DARK NATIVE APOSTLE

Il titolo Hudson Soft è un classico action-adventure in 3D che mixa sapientemente strategia nel combattimento, esplorazione e risoluzione di puzzles. Il nostro alter-ego non è un uomo comune il suo corpo ha subito innesti cibernetici e modifiche genetiche che ne fanno una sorta di cyber-androide. Alcuni chip raccolti, una volta connessi al nostro corpo, ne potenziano le capacità o ci donano poteri extra. È possibile collegare un massimo di quattro chip alla volta. Oltre alle combo a mani nude, con il tasto quadrato depositeremo a terra una mina che esploderà quasi subito. Tenendolo premuto e spostandoci, sarà invece possibile piazzare la carica e disporre una miccia per farla esplodere con un ritardo pari alla lunghezza della miccia stessa. Da notare come l'uso delle le mine sarà spesso fondamentale per superare le fasi di gioco.

Durante il gioco si potranno raccogliere oggetti curativi e per il ripristino dell'energia, indispensabili vista la facilità con cui si viene colpiti e il frequente ricorso ai poteri per superare le varie sessioni di gioco. Il comparto tecnico mostra una veste grafica ambientale abbastanza solida e un buon design dei modelli poligonali, dotati di fluide animazioni. Le textures degli ambienti sono però poco particolareggiate, forse per restare in sintonia con i modelli che sono tutti in cel-shading. La visuale è sempre in terza persona, con la possibilità di ruotarne l'angolazione mediante la pressione dei tasti R2 e L2. A completare il tutto si fa notare un buon utilizzo delle fonti di illuminazione dinamica e l'ottimo accompagnamento musicale. Il parlato è solo in inglese ma scegliendo la lingua italiana si può usufruire di comodi sottotitoli. Unico neo del comparto tecnico sono i rallentamenti che si verificano quando lo schermo è abbastanza affollato o quando dobbiamo affrontare creature di grossa taglia. Vista la giocabilità compulsiva e un sufficiente impatto audio-visivo, DNA si rivela un titolo interessante, specialmente per coloro che gli action-adventure li "pucciano" nel cappuccino la mattina!

Massimiliano De Ruvo

La grafica in Cel Shading dona a DNA un look fumettoso.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	HUDSON
SVILUPPATORE	HUDSON
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

THE FISH FILES

Il gioco, sviluppato dagli italianissimi 7th Sense, è un'avventura dinamica simile, per molti aspetti, a quanto di bello giocato anni or sono su PC di fascia medio-alta e su Amiga. Mi riferisco in particolare a titoli come The Secret Of Monkey Island, Sma e Max o, ancora, Day Of The Tentacle. Il team di sviluppatori siciliano, ha fatto tesoro dell'umorismo e della caratterizzazione grafica delle avventure Lucasarts vecchia scuola, e lo ha trasposto intatto nella sua prima creazione per il portatile di casa Nintendo. The Fish Files vede come protagonista un giovane studente di college americano, Dante, che dovrà risolvere un misterioso caso: il rapimento del suo pesciolino rosso! La sua avventura, alla ricerca di indizi più o meno credibili, lo porterà ad incontrare i personaggi più bizzarri e simpatici, con cui egli dovrà instaurare i dialoghi più fuori di testa mai visti in un'avventura prima d'ora (siamo ai livelli di Monkey Island 2)! Dal punto di vista tecnico, è veramente incredibile osservare come i 7th Sense siano riusciti a tirar fuori dal piccolo GBC una veste grafica di tale fattura. In particolare merita di essere citato l'alto numero di colori presenti su schermo (ben 2000, per una risoluzione di 160*144 pizel). I controlli affidati ai tasti del GBC, si rivelano molto pratici e non fanno sentire troppo la mancanza di un mouse. Il protagonista si sposterà su schermo per mezzo dei tasti direzionali e, sempre con questi, potrà scegliere la frase giusta da pronunciare al momento giusto. Con i tasti di movimento potremo scorrere il testo. The Fish Files ci grazia con circa 20 ore di gioco continuato e, dato il suo alto livello di humor, siamo certi che sarete persino tentati di rigiocarlo!

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	MICROIDS
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MICROIDS
SVILUPPATORE	7TH SENSE
FORMATO	GAMEBOY COLOR
SUPPORTO	CARTUCCIA

L'istruttore di Body Building vi farà divertire molto.

TOP ANGLER

Top Angler di Xicat possiede l'aspetto e le qualità di un gioco da sala anche se il joypad non è certo in grado di offrire la prestazioni dei controller dedicati che troviamo nelle sale. Il menu iniziale ci consente di scegliere sei opzioni: Tournament, Arcade, Challenge, Practice, Options e Save e Load. Scegliendo la prima parteciperemo ad un torneo a punti, che otterremo pescando più pesci possibile.
In totale i tornei sono quattro, ma possiamo partecipare solo al primo, vincendo il quale si sbloccherà il secondo e così via.
Nell'Arcade Mode, diviso in tre livelli (easy, normal e hard), dobbiamo battere il record di default per accedere al secondo e proseguire. Il Challenge Mode ci presenta nove livelli con dei requisiti da soddisfare per essere completati. Si va dalla pesca di una certa qualità ittica alla richiesta di un determinato ammontare di pescagione in libbre. L'opzione Practice ci consente di assimilare i controlli e di apprendere le tecniche di pesca. Le opzioni sono standard e non offrono alcun particolare di rilievo. Tutte le competizioni si basano sui cinque stages di gioco, di cui tre selezionabili sin da subito e due nascosti.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	XICAT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

Il nostro trofeo da appendere sul caminetto.

La pesca si svolge con il nostro personaggio posizionato su di una barca non molto distante dalla riva. Una volta scelto il punto in cui gettare l'esca, premendo X si attiva la barra di potenza del lancio, quindi dovremo premere ancora X e lanciare. Per meglio selezionare la zona in cui operare, è possibile zoomare per verificare la presenza dei pesci. Una volta che l'esca è entrata in acqua potremo agire su di essa tirandola più o meno velocemente, strattonandola e trascinandola verso il fondo. Se il pesce abbocca, sarà necessario farlo stancare assecondando i suoi movimenti, sperando che la lenza non si rompa. Tutto qua! Già. Anche perché non è che un gioco di pesca possa offrire qualcosa in più...

Tecnicamente, Top Angler è discreto, anche se il fondale è piuttosto asettico e gli effetti speciali scarseggiano. L'audio si riduce a una blanda colonna sonora e a qualche effetto qua e là.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX — PlayStation 2

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	4
SONORO	4
GLOBALE	5

Un titolo di nicchia che non brilla per nessuna qualità particolare. Consigliato agli amanti della pesca sportiva.

THE KING OF FIGHTERS EX NEO BLOOD

Nonostante il recente annuncio del fallimento della SNK, i titoli storici, continuano a vivere di luce propria (voci di corridoio danno per certo il ritorno della casa di Osaka, anche se in un'altra veste). Concesso in licenza dalla SNK, l'ultimo capitolo di King of Fighters per GBA non è stato sviluppato dal team originale, ma dai talentuosi Marvellous Entertainment.
Sebbene il titolo non sia perfetto, devo ammettere che questi ragazzi hanno fatto davvero un discreto lavoro. Graficamente, almeno da fermo, KOFEXNB fa la sua figura; i veri problemi arrivano dalle animazioni, tagliate quanto non mai e scattose, e ai fondali, davvero poveri di dettaglio e di colore (praticamente, alcuni di essi sono bicromatici e non animati). Tutto questo è un vero peccato e lascia intuire come gli sviluppatori non si siano sforzati molto per spremere il meglio dal portatile Nintendo: se pensiamo alla beltà di Super Street Fighter Turbo Revival, non possiamo che rimanere delusi dal reparto tecnico di questa produzione Marvellous. Il sonoro si rivela sicuramente all'altezza grazie ai discreti campionamenti vocali e ai motivetti realizzati con sufficente cura. La giocabilità, ricorda molto quella del capitolo 99, quindi lottatori ben bilanciati e tecnicismo a non finire, soprattutto nell'uso degli strikers (lottatori non giocabili, che servono per effettuare mosse in coppia). Le modalità extra sono numerose ed è previsto anche il "solo play", che ci permette di affrontare un solo giocatore alla volta del team gestito dalla CPU. In breve, potreste trovare interesse in KOFEXNB solamente se siete stufi del titolo Capcom e amavate la saga in sala giochi. Altrimenti lasciate stare.

Davide Belardo

Le animazioni dei personaggi sono terribilmente decurtate.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MARVELLOUS EN.
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX — GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Una conversione appena sufficiente che accontenterà solo i patiti della serie. Speriamo nella prossima edizione.

SUPER MARIO ADVANCE 2

Nintendo continua con la sua politica di riproporre i vecchi classici sul suo gioiellino portatile. Infatti questo gioco non è altro che Super Mario World, capolavoro platform bidimensionale, uscito per Super Famicom (Super Nintendo da noi) nell'ormai lontano 1991. Bisogna ammettere che il gioco in tutti questi anni non ha perso niente del suo fascino. Graficamente Super Mario Advance 2 è un titolo fantastico, con livelli architettonicamente ben studiati, animazioni superbe, e colori a schermo sempre vivi e sgargianti. Presenti alcune interessanti trasparenze come quella dell'acqua, che risultano ancora oggi ammirevoli. Il sonoro, riarrangiato per l'occasione, è favoloso, con motivetti che rimangono impressi nella memoria anche dopo brevi sessioni di gioco, e ottimi campionamenti vocali. Per quanto riguarda la giocabilità Super Mario Advance 2 è superlativo, e possiede tutto quello che un platfom ha da offrire: salti, rincorse da prendere, nemici che necessitano di essere studiati prima di essere eliminati (per mezzo di poderose "sederate" che il buon Mario scaglia saltando con il tasto A), aree segrete accessibili facendo scattare particolari meccanismi, una longevità quasi eterna (è possibile tornare a visitare i livelli completati) e tanto altro... Il numero di livelli, ben 96, vi farà sudare le classiche sette camicie e la strada per liberare la principessa non sarà affatto facile. Naturalmente, il nostro compito è sempre lo stesso: distruggere il malefico Bowser. Se non l'avete mai giocato, aggiungete un punto al voto finale.

Davide Belardo

A distanza di undici anni, Mario è ancora un capolavoro.

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX	
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
SONORO	8
GLOBALE	8

Nonostante sia la copia carbone della versione Super Nes del '91, il titolo Nintendo vale il prezzo d'acquisto.

GUILTY GEAR X ADVANCE

Non contenti di avere convertito Guilty Gear X per DC e PS2, i ragazzi della Arc System Works ci riprovano con il piccolo portatile Nintendiano. Il risultato è fedele alla saga?
La risposta è NO. Il gioco di per sé non è orrendo; purtroppo però è solo la brutta copia dell'originale. Sappiamo bene come fosse impossibile riproporre in tutto il suo splendore su GBA un titolo che fa delle animazioni simil-cartoon e dei colori sgargianti due dei suoi punti di forza ma, nonostante gli sforzi degli ASW, Guilty Gear X Advance fa davvero una magra figura (non solo a livello tecnico), soprattutto se paragonato ai titoli della concorrenza (anche se c'è da riconoscere che l'originale Guilty Gear X gira su schede molto più potenti, rispetto a giochi come Super Street Fighter II e Kings of Fighter). Passando alla disamina tecnica, segnaliamo come la veste grafica sia appena sufficiente: i colori su schermo sono davvero pochi, alcuni fondali sembrano quasi monocromatici. Le animazioni sono carine, ma nulla di più e si fanno notare di brutto i lunghi tagli effettuati ai frames. Il comparto audio è scarso: motivetti che cercano di emulare il sonoro del fratello maggiore e campionamenti vocali ridotti all'osso e a tratti ridicoli per via della bassa frequenza di campionamento. Per quanto concerne giocabilità e longevità, il livello è appena sufficiente: GGXA ha poco da offrire, tra le modalità aggiuntive spiccano il Tag Match, il 3 on 3 e un'opzione Color Edit che però vi stancheranno presto.
Un altro picchiaduro che non convince su GBA. Da acquistare solamente se siete dei veri fans della serie di cui volete avere tutto.

Davide Belardo

Graficamente il titolo ARC rasenta il ridicolo.

IMPORT

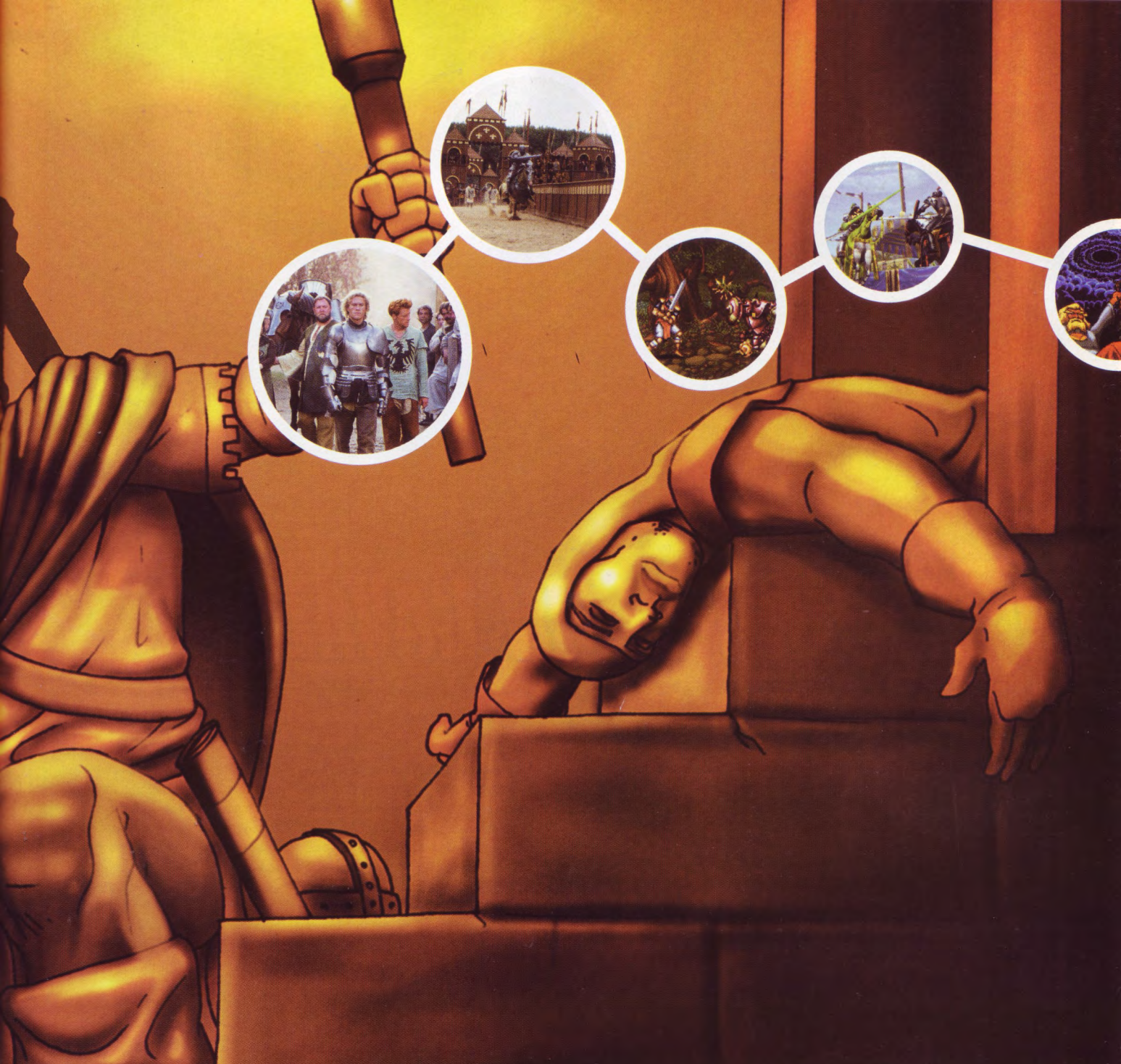
DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SAMMY
SVILUPPATORE	ARC SYSTEM
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX	
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	4
GLOBALE	4

Un assurdo tentativo di portare la saga di Guilty Gear su GBA. Al prezzo di import, poi, non vale neppure il pensiero.

"LE TROMBE DIEDERO IL SEGNALE, E I DUE COMBATTENTI SI LANCIARONO CON IMPETO L'UNO CONTRO L'ALTRO, SCONTRANDOSI NEL CENTRO DELL'ARENA CON UN FRAGORE SIMILE AL TUONO. LE LORO LANCE ANDARONO IN PEZZI E PER UN MOMENTO FURONO CREDUTI AMBEDUE DISARCIONATI, PERCHÉ LA VIOLENZA DELLO SCONTRO AVEVA FATTO PIEGARE I LORO CAVALLI SULLE ZAMPE DI DIETRO. LA LORO CADUTA FU EVITATA SOLTANTO DALL'ABILITÀ CON LA QUALE I DUE CAVALIERI SEPPERO SERVIRSI DELLA BRIGLIA E DEGLI SPERONI. I DUE RIVALI SI SCAMBIARONO UNO SGUARDO DI FUOCO ATTRAVERSO LE VISIERE, QUINDI SI RITIRARONO ALLE DUE ESTREMITÀ DELL'ARENA E RICEVETTERO UNA NUOVA LANCIA DAGLI SCUDIERI."

TRATTO DAL ROMANZO "IVANHOE" DI SIR WALTER SCOTT

Il mondo dei cavalieri e del medioevo incontra quello dell'Home Entertainment. Questo mese Link, grazie all'uscita in DVD de "Il Destino di un Cavaliere", traccia una panoramica sui film e sui videogiochi dedicati a questa tematica. Inoltre, da non perdere, l'intervista realizzata con la risorta Cinemaware.

I CAVALIERI CHE FECERO L'IMPRESA

IL DESTINO DI UN CAVALIERE

COMMEDIA - USA 2001

Regia: Brian Helgeland
Cast: Chris Farley, Nicolette Sheridan, Nathaniel Parker, Chris Rock, Robin Shou
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 7
DVD 9

Medioevo, cavalieri, armi e amori. Abbandoniamo le atmosfere cupe del "13º Guerriero", dimentichiamo le fulgide corazze ed il misticismo di "Excalibur", tralasciamo la sordida passione de "L'Amore e il Sangue" e sgonfiamo i muscoli di "Conan" per gettarci piuttosto in un'atmosfera goliardica, più simile ad una moderna

arena: questo è "Il Destino di un Cavaliere". I più integralisti storceranno il naso per i costumi (specialmente quelli delle dame), per la colonna sonora a tempo di rock e per i comportamenti decisamente new-age o per l'intreccio di rapporti tra i personaggi che ricorda più una commedia contemporanea che l'austera severità del tempo, ma nel complesso il vortice dell'azione e la simpatia dei protagonisti non può non coinvolgerci. Forse il regista Brian Helgeland ("Payback - La Rivincita di Porter") indugia eccessivamente sulle sequenze della giostra, penalizzando l'approfondimento del contorno, ma è pur vero che non è certo la trama il punto forte della pellicola. Il giovane William Tatcher è uno scudiero con una gran voglia di diventare cavaliere. Improvvisamente capita l'occasione e decide di spacciarsi per un fantomatico Sir Ulrich von Lichtenstein (Stato che ancora non esisteva, peraltro) con i suoi fidi scudieri Roland e Wat. All'allegra compagnia si uniranno quindi in una sorta di "road-movie", un araldo/poeta, niente po'-po' di meno che Geoffry Chaucer (Paul Bettany – alcuni di voi lo avranno riconosciuto nel pluripremiato "A beautiful mind"), ed una ferraia in cerca di fortuna, Kate. La vita sembra così sorridere al buon William: gloria e onore nei tornei, un nemico giurato da sconfiggere, il Duca Adhemar e l'amore di una principessa: Jocelyn (la bellissima Shannyn Sossamon, qui al suo esordio).

Potrà un uomo di umili origini assurgere al rango di cavaliere conquistando felicità, denaro e amore?

Alcuni costumi sono eccessivamente moderni.

EROI MEDIEVALI

Fin dall'origine del mondo i miti, le leggende e le gesta dei grandi eroi hanno affascinato l'uomo e sono stati raccontati o cantati per spiegare sia gli eventi storici che i sentimenti popolari. Così come il West, il Medio Evo è una componente classica del Cinema: e le vicende di re Artù, mago Merlino, Lancillotto, i Cavalieri della Tavola Rotonda animano gran parte del nostro immaginario cinematografico. Sono numerosi i film che hanno riproposto un medioevo fantastico, costellato di draghi e cavalieri

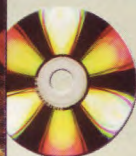
senza macchia e senza paura, giganti, donzelle, castelli, in un susseguirsi di battaglie, tradimenti e tenzoni d'amore; anche grazie ai mezzi hollywoodiani che spesso hanno 'modernizzato' miti realmente esistiti. Per chi ama le avventure, per chi vuol conoscere la legge dei cavalieri, sono più di uno i film, ad hoc. Il primo è il classico **"I Cavalieri della Tavola Rotonda"** (1953, Richard Thorpe), con Robert Taylor, Mel Ferrer e Ava Gardner, con la celebre storia di Artù diventato re di Bretagna che deve far fronte alla tresca tra sua moglie Ginevra ed il più fidato degli

Helgeland ha impiegato centinaia di comparse per ricreare al meglio l'atmosfera di un vero torneo.

In ogni film di cavalieri, non manca il sentimento!

EXTRA EXTRA

Il fronte dei contenuti speciali è alquanto ricco: cominciamo con il commento di Brian Helgeland e Paul Bettany per tutta la durata del film, 11 dietro le quinte suddivisi per argomenti, 6 scene eliminate con l'opzione del commento, lo special/making of di 15 minuti, il video musicale di Robbie Williams e The Queen "We are the Champions" e, infine, il trailer cinematografico.

Se siete provvisti di un drive DVD-ROM su PC potrete inoltre accedere ad uno sceensaver e ai link dei siti internet. Inoltre, segnaliamo che tutti gli inserti sono sottotitolati in italiano.

EDIZIONE SUPERBIT

Vi segnaliamo che "Il Destino di un Cavaliere" è disponibile anche in edizione Superbit. Ma in cosa si differenzia questa edizione?
Innanzitutto, il Superbit non è un nuovo standard: queste edizioni sono perfettamente compatibili con tutti i lettori DVD in commercio. Prendete un DVD e decidete di utilizzare lo spazio disponibile per contenere unicamente il film con le colonne sonore e alcuni sottotitoli, rinunciando a qualsiasi tipo di contenuto speciale e menu animati. Questo significa poter codificare il video con un bitrate più elevato (la Columbia dichiara un bitrate medio addirittura doppio rispetto alle loro codifiche tradizionali) con evidenti vantaggi sulla qualità finale ed avere, oltre ad una traccia Dolby Digital, una traccia DTS. Nel caso specifico questo DVD si fa apprezzare per una qualità d'immagine leggermente più definita e nitida e per una traccia italiana DTS più cristallina, dettagliata e con un maggior respiro complessivo.

ANCHE I CAVALIERI SBAGLIANO [ERRORI SUL SET]

Quando William si prepara ad affrontare il suo primo combattimento con la spada si lamenta dell'armatura che gli impedisce di alzare bene il braccio. Più tardi, terminato e vinto il duello, esulta alzando tranquillamente il braccio !

Quando il protagonista viene trafitto da una lancia, il giubbotto esterno è insanguinato e la corazza è da buttare. due scene dopo, si vede il giubbotto esterno insanguinato ma quello interno sembra nuovo! Miracolo!

Il video, in formato 2.35:1, si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo ed in ottimo stato di conservazione. La definizione e il dettaglio sono, infatti, molto elevati in tutte le circostanze grazie alla qualità del materiale di partenza e all'ottimo lavoro di encoding effettuato in fase di authoring. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza, vista la quasi totale assenza di rumore video o grana di fondo. La resa cromatica è volutamente molto brillante e si caratterizza per un'enfatizzazione delle tinte rosse

Molto curata la realizzazione delle armature.

e verdi per dare l'idea di una situazione complessivamente surreale.
Chiude, infine, un quadro generale da riferimento il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità.
L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di un'ottima separazione e di interventi quasi continui di tutti i diffusori con gradevoli effetti panning fronte/retro e i diffusori surround chiamati in causa in più di una circostanza per ricreare al meglio la scena sonora. L'unico diffusore un po' sotto tono risulta essere il centrale, che non gode di un'estesa risposta in frequenza ed il cui volume d'incisione è leggermente più basso degli altri canali. La dinamica è invece piuttosto prorompente e ben coadiuvata dall'apporto del subwoofer, (vedi il galoppare dei cavalli durante i tornei).
Il numero di extra presenti farebbe la felicità di ogni appassionato: per la descrizione vi rimando al box.

Gian Luca Di Felice

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

amici, Lancillotto, di lei innamorato. Che poi è materia epica anche de "**Il primo cavaliere**" (1995, Jerry Zucker) con Richard Gere, Julia Ormond e Sean Connery) anche qui, quando il malvagio Modred dichiara guerra, Lancillotto si schiera al fianco del re per sconfiggere il comune nemico. Ma intorno alla figura di Artù si intrecciano numerose leggende; una di queste è quella della mitica spada magica Excalibur, che il giovane predestinato riuscirà ad estrarre dalla roccia per essere quindi proclamato re. L'argomento è stato oggetto del disneyiano "**La spada nella roccia**" (1963) e del magnifico e visionario "**Excalibur**" (1981) di John Boorman: memorabili le cupe battaglie in un film di culto con scene da brivido, soprattutto quella della carica dei cavalieri

Intervista di Giuseppe Nigro e Simone Menghini

I DIFENSORI DELLA CORONA

Parlando di cavalieri, non si può non ricordare la Cinemaware, produttrice dell'indimenticabile Defender Of The Crown. Abbiamo così colto lo spunto per scambiare quattro chiacchiere con Laars Franken Batista, PR della rinata software house americana.

D: A distanza di dieci anni, dopo aver assistito alla dipartita di Commodore Amiga quale macchina da gioco moderna, e alla luce dello sviluppo del settore, siete in grado di spiegare i motivi della vostra "chiusura" nel 1991?

R: Sinceramente non è stata proprio la pirateria a costringere la Cinemaware a chiudere i battenti per la prima volta.
Si è trattato, sfortunatamente, di un paio di errori "strategici" che hanno portato al crollo della compagnia nel 1991. In primis, Cinemaware è rimasta troppo a lungo con Amiga, quando il formato PC stava prendendo il controllo del mercato grazie alla nuova qualità della grafica VGA a 256 colori. Successivamente, piuttosto che realizzare giochi per le nuove console SNES e Sega Genesis, la compagnia scelse di produrre titoli esclusivamente per il NEC Turbografx (PC Engine in Giappone). Entrambe le decisioni impedirono alla Cinemaware di trarre vantaggio da un più ampio parco macchine installato; un errore commerciale molto grave. Ovviamente, ad aggravare la situazione, la pirateria imperversava su Amiga e sulle altre piattaforme da noi supportate, finendo per aggravare i problemi della compagnia. Tuttavia, fortunamente, la Cinemaware non ha mai pubblicato un prodotto scadente ed ha mantenuto alti livelli di qualità fino alla fine, nel 1991.

D: Perché Cinemaware ritorna sul mercato? Con quale spirito e con quali scopi vi accingete a farvi conoscere dalle nuove generazioni di videogiocatori?

R: Ho deciso che fosse giunto il tempo, per "alcuni dei più grandi" sviluppatori di videogames, di tornare sul mercato. Personalmente, così come gli altri membri del team, sono sempre stato un grande fan dei giochi Cinemaware. Titoli di altissima qualità, ma soprattutto in possesso di un design e di un gameplay veramente innovativi che credevo nessuno avrebbe mai potuto riproporre con successo, e che ritengo manchino tuttora all'industria. Per noi quindi è stato un onore ed anche una sfida riportare nel mondo dei videogiochi un nome così prestigioso. L'obiettivo del ritorno della Cinemaware è di riportare il classico stile e la giocabilità che ha sempre contraddistinto la compagnia; storie cinematografiche ed appassionanti, mondi fantastici che ogni titolo ha offerto al giocatore. Il nostro motto, "Heroes Live Forever", la dice tutta.
Pensiamo che la nuova generazione di giocatori che non ha mai giocato alle

sulle note dei "Carmina Burana". Il film di Boorman ha affrontato anche l'altro mito della saga di Artù, la ricerca del Santo Graal, cui hanno fatto riferimento pure Terry Gilliam in "**La leggenda del Re Pescatore**" (1991) nella moderna New York e "**Monty Python and the Holy Grail**", (1974, co-regia con Terry Jones). Neppure all'archeologo più famoso della storia del cinema è stata negata l'emozione di rivivere in prima persona la ricerca del Santo Graal: in "**Indiana Jones e l'ultima crociata**" (1989, Steven Spielberg). Sul versante italiano segnaliamo "**I cavalieri che fecero l'impresa**" (2001) nel quale Pupi

Avati descrivere l'avventura di quattro giovani cavalieri che alla fine della VII crociata decidono di continuare a sfidare i pericoli e partire per recuperare la Sacra Sindone. Orlando e i suoi Paladini vi porteranno per mano dentro un mondo dove la fedeltà al Re

GLI EROI VIVONO PER SEMPRE

Cinemaware è stata una delle più importanti software house degli anni '80. Ha vissuto in un periodo in cui i PC ancora non esistevano, o, per lo meno, non erano ancora utilizzati come macchine ludiche, ed in cui a farla da padrone erano il Commodore 64 e l'Amiga. I giochi pubblicati in quei pochi anni hanno fatto quasi tutti storia, ed univano ad una grafica incredibile e realmente "cinematografica", una completezza ed uno spessore che raramente si trovavano nelle produzioni contemporanee. Grazie all'indiscussa qualità dei loro giochi, Cinemaware seppe catturare un'impressionante schiera di fan sia in America che in Europa. Prima di giocare la versione PS2 di Robin Hood DOFTC, Cinemaware produrrà il remake di alcuni classici per Gameboy Advance: si comincia con The Three Stooges, Wings e Defender Of The Crown.

nostre produzioni rimarrà sorpresa da ciò che abbiamo in programma. Crediamo fortemente che così come la precedente generazione di fans Cinemaware, anche i nuovi videogiocatori apprezzeranno i nostri titoli, dato che li stiamo realizzando seguendo le preferenze attuali, sulle piattaforme più recenti con le più moderne tecnologie, ma anche mantenendo intatti lo spirito e lo stile dei giochi originali.
Questo ci rende differenti da molti altri sviluppatori attualmente sul mercato.

D: Si è molto dibattuto sul fenomeno Metal Gear Solid 2 quale vero tentativo di creare il primo videogame-film interattivo: il risultato, seppur spettacolare, è stato accolto dal pubblico con pareri contrastanti. Molti non ricordano che voi siete stati i precursori di questa scuola: titoli come It Came From The Desert e Wings hanno rappresentato per molto tempo la commistione tra videogame e film. Cosa pensate di questo modo di intendere il videogame? Cinemaware è pronta a portare ancora una ventata di innovazione nel settore?

R: Suppongo sia stato il prezzo che Cinemaware abbia pagato per la sua assenza di circa 9 anni mentre tutti gli altri andavano avanti.
Inoltre, l'ironia è il fatto che anche la serie di Metal Gear ha avuto origine intorno alla metà degli anni '80 (sul formato giapponese MSX!) e non era affatto un gioco dal taglio cinematografico come invece lo è oggi. A quel tempo Cinemaware era così avanti rispetto a tutti gli altri, non c'era assolutamente confronto!

Alcuni schizzi preparatori per quello che sarà l'aspetto finale di Robin Hood.

Riconosciamo ovviamente che da allora l'industria ha fatto molta strada, evolvendosi in maniera più competitiva.
Comunque, crediamo ancora che lo stile "Cinemaware" di presentazione e giocabilità sia veramente unico e che sorprenderà molte persone quando usciremo con i nostri titoli di prossima generazione. A nostro parere la maggior parte dei giochi attuali (Metal Gear 2 incluso) si focalizza troppo sulle sequenze cinematografiche (della serie siediti e guarda) e meno sul gameplay. Cinemaware non si concentrerà realmente su sequenze cinematografiche che potranno solo essere viste, quanto piuttosto su un'eccellente combinazione di scene narranti e di gameplay equilibrato . Era l'esperienza che contava nella cinematografia, non la QUANTITÀ di sequenze introdotte. Riteniamo che questa sia ancora la chiave del nostro successo e su cui concentreremo le nostre forze.

D: Robin Hood DOTC sarà il primo vostro titolo per le console di nuova generazione. Quanto è importante per il vostro futuro questo progetto?

R: Ovviamente questo titolo è molto importante per noi. Non solo Robin Hood: DOTC è basato sull'originale Defender of the Crown, ma è anche il primo gioco "next generation" che rappresenta il ritorno di Cinemaware. Defender of the Crown è stato il biglietto da visita della Cinemaware: un gioco famoso e divertente. Sappiamo quindi di avere un bel po' di responsabilità nel fare in modo che questo nuovo titolo sia all'altezza degli standard dell'originale. È anche una sfida perché la gente si aspetta da noi non solo lo spirito e lo stile originale Cinemaware, ma anche il raggiungimento, attraverso strade nuove ed attuali, dell'interesse del pubblico moderno. In sostanza, è un progetto impegnativo comunque lo si consideri. Con l'entusiasmo dimostrato dal team per i giochi Cinemaware e con il supporto dei fan, riteniamo di avere una grande possibilità per realizzare uno prodotto davvero unico.

D: Quante persone sono attualmente impiegate nella realizzazione di Robin Hood DOTC?

R: Il numero di persone impiegate è cresciuto di giorno in giorno. Attualmente abbiamo 21 membri del team che lavorano a tempo pieno sul gioco.

e alla donna è il principio unico della vita in "**I Paladini – Storia d'armi e d'amori**" (1983, Giacomo Battiato) con Ron Moss, Rick Edwards e Barbara De Rossi, uno "spaghetti-western" medievale che si camuffa da film epico-cavalleresco americano. Le ricerche sulle origini di Robin Hood datano il personaggio nel regno di Edoardo II Plantageneto (1284-1327) ma nell'immaginario collettivo egli è spostato indietro nel XII secolo e associato a Riccardo I detto Cuor di Leone che rischiò, durante la sua lunga assenza per la terza crociata, di venire spodestato dal fratello Giovanni Senza Terra. La storia di Robin

Hood, re della foresta di Sherwood, e della sua banda di fuorilegge che ruba ai ricchi per donare ai poveri, è stata portata numerose volte sullo schermo. Per primo Douglas Fairbanks in una versione muta del 1922, poi ne hanno vestito i panni Errol Flynn nel 1938 ne "**La leggenda di Robin Hood**" (Michael Curtiz), Patrick Bergin in "**Robin Hood – La leggenda**" (1991, John Irvin), Kevin Costner in "**Robin Hood – Principe dei ladri**" (1991, Kevin Reynolds), Cary Elwes nel parodistico "**Robin Hood – Un uomo in calzamaglia**" (1993) di Mel Brooks. Anche in questo caso Walt Disney ne ha proposto

L'assalto al castello si preannuncia davvero spettacolare, almeno a giudicare dai primi artwork.

D: Quali saranno le differenze principali con il titolo giocato più di dieci anni fa su Amiga e C64?

R: Ci saranno molte differenze, ma la maggior parte saranno in realtà aggiornamenti delle "features" originali delle precedenti versioni. La storia è completamente nuova. Questa volta indosserete i panni di Robin Hood, cercando di salvare il regno dalle grinfie malvagie del principe Giovanni. Avrete l'appoggio di diversi personaggi come Little John, Lady Marian ed Ivanhoe. Abbiamo aggiunto molte più sequenze d'azione, come "il tiro con l'arco" e "la lotta con le mazze". Inoltre, abbiamo ampiamente migliorato quelle classiche, come "il combattimento con le spade" e "la giostra". Queste hanno ora molto più spessore e presentano parecchie cose in più da fare e con cui giocare. Per esempio, "l'attacco al castello" vi permette adesso di attaccare le fortezze da diversi lati, con molteplici catapulte!
Comunque, tenete a mente che stiamo aggiungendo profondità e non complessità al gioco. Rimarrà ancora un titolo molto semplice ed accessibile a tutti, proprio come l'originale.
Penso che la differenza più importante sia il fatto di aver aggiunto così tanto al gioco senza nulla togliere allo spirito e stile originale.

D: Parlaci del plot e delle features di cui sei più orgoglioso.

R: Basato sull'originale mega-hit "Defender of the Crown", l'ultima epopea Cinemaware gioca su un nuovo cambiamento: Robin Hood, l'eroe del popolo, assume ora il ruolo di difensore e campione, l'unico uomo che può salvare il regno ed i suoi sudditi dalle grinfie del male. È un periodo di grande inquietudine: il Re di Inghilterra, Riccardo Cuor di Leone, è stato preso in ostaggio da una forza straniera, lasciando suo fratello più giovane, il malvagio principe Giovanni, a governo del regno. Sotto la tirannia del principe Giovanni, la brava gente d'Inghilterra sta soffrendo intensamente. Un uomo, personificazione dell'onore e rappresentante del "giusto castigo", ha giurato di salvare il suo popolo e di riportare la pace in Inghilterra. Quest'uomo risponde al nome di Robin Hood.
I giocatori assumeranno il controllo di Robin e dovranno usare strategia, astuzia e rapidi riflessi per sconfiggere il principe Giovanni, salvare Re Riccardo e riunificare l'Inghilterra.
Con l'aiuto di Little John, Frate Tuck, Lady Marian e la banda degli Allegri Compagni, Robin Hood dovrà utilizzare la sua maestria nel tiro con l'arco, l'abilità nei combattimenti, nei tornei e nelle sequenze d'assedio per condurre il popolo d'Inghilterra alla vittoria! Siamo molto orgogliosi di come tutte le azioni di gioco, la storia e le sequenze cinematografiche si armonizzino insieme in un'esperienza senza interruzioni. Non abbiamo la concezione di "livelli" e non permetteremo al giocatore di bloccarsi durante il gioco. Egli stesso è parte della storia e cerca di influenzarne lo svolgimento. Sarà un titolo molto accessibile, ma profondo, che offrirà un alto livello di rigiocabilità.

D: Che genere di visuale sarà adottata nel gioco? Saranno differenziate come nelle versioni 8 e 16 bit? Oppure vedremo il nostro eroe nella ormai classica visuale da dietro le spalle?

R: Assolutamente NON un gioco in terza persona! Stiamo cercando di rimanere fedeli all'originale, come per tutti gli altri titoli Cinemaware. Il nodo principale del gioco, che chiamiamo "Meta Game", è situato sulla mappa dell'Inghilterra. È qui che prenderete le vostre decisioni, comprerete armi, muoverete le vostre truppe e sceglierete a quale evento prendere parte (Joust, Swordfighting, Siege, Battles, Archery, etc.). Ognuno di questi avrà un proprio sistema di gioco, così da rimanere fedeli alla varietà di gameplay presente nell'originale.
Naturalmente, tutto il versante tecnico sarà attualizzato!

D: Dal punto di vista tecnico, Robin Hood sarà in grado di sfruttare l'hardware di PS2 al meglio? Quali tecniche avete implementato per stupire i videogiocatori?

R: Abbiamo sviluppato un nostro esclusivo motore grafico, denominato "Cinematech". Il nostro team di sviluppo si è adoperato molto in questa tecnologia che è concentrata nell'offrire attraverso il gioco, un'esperienza nello stile Cinemaware con tecniche cinematografiche uniche, come cambi di inquadratura, panoramiche, scene dinamiche di battaglia e così via. La nostra tecnologia è stata sviluppata attorno al puro stile di giocabilità Cinemaware.

D: L'utilizzo di una tecnologia a 128 bit vi è stata utile per infondere a Robin Hood tutto ciò che avevate in mente? Oppure siete stati costretti a lasciar stare qualcosa?

R: Come probabilmente immaginate, ci sono un sacco di cose che avevamo in mente prima, ma che non inseriremo nella versione finale. È normale nello sviluppo di un gioco: hai molte idee ma, alla fine, solo quelle più importanti vengono concretizzate.
È un processo creativo e quindi non tutto può essere sempre programmato e realizzato in tempo: altrimenti lavoreremmo in eterno su questo titolo! Comunque, tutto considerato, crediamo di essere in grado di implementare tutti gli elementi che hanno reso grande l'originale DOTC, e di aggiungere molte più features che faranno di questo gioco un'esperienza ancor più emozionante.

---

una riduzione animata nel 1973. E non dimentichiamo il crepuscolare "**Robin e Marian**" (1976, Richard Lester) con Sean Connery e Audrey Hepburn. Ci piace poi ricordare "**Ivanhoe**" (1952, Richard Thorpe), con Robert Taylor e Elizabeth Taylor, basato sul romanzo di Walter Scott ambientato nell'Inghilterra divisa dall'astio tra Sassoni e Normanni, tra duelli, tornei e un appassionante attacco al castello. E chi di voi non conosce Il Cid Campeador, il più grande eroe della Spagna Medioevale, colui che era stato ribattezzato "il Signore delle Battaglie". Le sue straordinarie avventure e le sue imprese contro i nemici del re di Castiglia vengono narrate nel film "**El Cid**" di Anthony Mann del 1961; ad impersonare sullo schermo il conquistatore è Charlton Heston (Sophia Loren gli è al fianco). Lo scontro finale con le truppe Musulmane che assediano Valencia è una delle migliori ricostruzioni di battaglia mai viste. Luoghi come l'Irlanda, la Bretagna e la Scozia, di incomparabile bellezza naturale, sono stati lo scenario ideale per ambientazioni medievali. Nel 1995 con "**Braveheart - Cuore Impavido**" Mel Gibson, nella duplice veste di regista ed attore, ha portato sullo

D: Ritroveremo i vecchi protagonisti del titolo originale?
R: Potrebbe anche darsi... dovrete giocare a Robin Hood DOTC per scoprirlo!

D: Avete utilizzato FMV per ricreare al meglio il clima medievale del mondo di Robin Hood? Oppure vi siete avvalsi di qualche idea particolare?
R: No, se intendi la "videoregistrazione" di attori reali: non useremo questa tecnica. Faremo comunque uso di sequenze cinematografiche usando la grafica del gioco per introdurvi e farvi progredire nella storia mentre giocate. Il nostro motore Cinematech è stato realizzato tenendo conto della necessità di avere questa fusione tra storia, gameplay e sequenze cinematografiche, così abbiamo ideato un sistema che operasse agevolmente tra tutti questi elementi.

D: Come avete risolto i problemi di flickering e di aliasing tipici di PS2?
R: Il nostro team di sviluppo possiede molta esperienza, ed ha sviluppato alcune tecniche uniche per ovviare ai problemi che sfortunatamente fanno parte dell'hardware.

D: Quali problemi avete riscontrato in sede di sviluppo?
R: I maggiori problemi incontrati tendono ad identificarsi con la chiara mole di lavoro necessaria alla realizzazione di un gioco di questo tipo. È decisamente un obiettivo imponente e come potrete intuire abbiamo bisogno di molte persone. Non si tratta solo di questo, dobbiamo anche tener conto di una tabella di marcia e di un budget; e questo rende le cose molto, molto impegnative.
Parecchi problemi si sono presentati anche durante lo sviluppo della tecnologia alla base al gioco, che nel nostro caso è veramente unica. Dobbiamo confrontarci con impegni differenti perché il tipo di giochi realizzati dalla Cinemaware è molto differente dagli altri presenti sul mercato.

D: Sono previste delle modalità Online?
R: Ci stiamo principalmente focalizzando sul completamento della storia in modalità single player. Avevamo intenzione di inserire un opzione multiplayer, ma a questo punto l'aggiunta di certe caratteristiche lo avrebbe reso un progetto a sé. Vogliamo in realtà implementare features per il multiplayer (DOTC è un gioco ideale) ma vogliamo farlo in maniera appropriata, prendendoci tutto il tempo necessario. La versione PC in particolare potrebbe trarre molto vantaggio da tali miglioramenti.

D: Dato il legame sempre più stretto tra il mondo dei DVD e quello dei videogames, in Robin Hood troveremo qualche extra del genere: interviste, making of, dietro le quinte e simili?
R: Certamente. Stiamo pensando di aggiungere alcuni Extras. Una Gallery ed un "Dietro le Quinte" saranno probabilmente inseriti, dato che abbiamo alcuni artwork ed illustrazioni incredibili da mostrare ai nostri fans, così come mostreremo la grande rinascita della Cinemaware con un apposito "dietro le quinte". Sarà un prodotto da collezione per i nostri ammiratori.

D: Per quanto riguarda il versante audio, cosa pensate dei videogiochi in DD5.1 e in DTS? State pensando di implementare questa feature anche nel vostro Robin Hood?
R: Stiamo attualmente pensando di avvalerci del Dolby Digital 5.1 e del DTS. Certamente sono grandi features da avere, per noi si tratta esclusivamente di una questione di tempo e di risorse necessarie da dedicare all'inserimento di tali aggiunte. Sicuramente supporteranno i progetti in corso per i nostri titoli futuri.

D: Prevedete forme di promozione particolari per il vostro titolo?
R: Stiamo ancora discutendo con diversi editori su quale sia a questo punto il modo migliore per promuovere il gioco, ma queste iniziative rientrano di certo nell'obiettivo di commercializzazione del titolo.

D: Quando potremo giocare la versione finale e chi la pubblicherà?
R: Stiamo pianificando un'uscita natalizia in Europa ed attualmente trattando per trovare un partner editoriale per questo continente.

D: Cosa pensate dell'attuale situazione di mercato? C'è posto secondo voi per tre console 128 bit ?
R: È una domanda molto difficile. Personalmente, non so darvi una risposta. Le mie sono solo supposizioni. La terza console potrebbe sopravvivere, ma a mio parere avrebbe un supporto minimo. Alla fine la vecchia regola "dipende tutto dai giochi" trova ancora applicazione. La console con il minor numero di titoli di qualità perderà terreno. Attualmente PS2 sembra la vincitrice e probabilmente Xbox e Game Cube avranno all'incirca un anno per stabilirsi come numero 2. Dopodiché la competizione sarà terminata fino all'arrivo della nuova generazione.

D: Quali sono i vostri giochi preferiti e a quali titoli state giocando in questo periodo?
R: Mi piacciono un sacco di giochi differenti, sia su console che su PC! Cerco di provare tutto. Ultimamente ho giocato molto a Pirates: Legend of Black Kat, Baldur's Gate: Dark Alliance e Grand Theft Auto 3! I miei giochi preferiti sono, naturalmente, tutti i titoli Cinemaware!

D: Vedremo mai altri seguiti dei vostri titoli famosi su macchine della next generation? Il mio sogno sarebbe giocare ad una versione 128 bit di It Came From The Desert...!
R: Scommettiamo già che il vostro pensiero corra a quale sarà il prossimo titolo che riproporremo. It Came from the Desert è uno dei più forti candidati. A proposito... c'è un Rocketman* che vola dietro di voi!

* Uno dei protagonisti del primo gioco della Cinemaware: Rocket Ranger (1987).

schermo il personaggio dell'eroe scozzese William Wallace (1267-1305), il quale a capo di un manipolo di disperati ribelli riuscì a battere gli inglesi invasori a Stirling (1297), così divenendo un eroe popolare per poi morire giustiziato, una volta catturato.
Un film epico e spettacolare sul tema della lotta per la libertà e per la giustizia, con scene di battaglia ricche di pathos, vincitore di ben 5 Oscar (film, regia, fotografia, effetti speciali sonori e trucco). "Braveheart" aveva avuto il suo antesignano in "**Alexander Nevsky**" (1938) di Sergei Eisenstein.
Le splendide location scozzesi sono state sfruttate

anche per "**Highlander**" (1986, Russell Mulcahy) con Sean Connery e Christopher Lambert e "**Rob Roy**" (1995, Michael Caton-Jones), con Liam Neeson, eroe scozzese del primo Settecento, capo di un clan impoverito dalla carestia e dall'avidità dei nobili

I CAVALIERI DIGITALI

a cura di Massimiliano De Ruvo

I cavalieri sono sempre stati una figura gradita a molti game designer, passati e presenti. Ne è una testimonianza l'elevato numero di videogiochi che hanno come protagonista un guerriero in armatura completa che si batte contro tutto e contro tutti per perseguire un qualche nobile scopo. La cavalleria è fortemente radicata nella nostra cultura, il nostro medioevo è costellato di imprese più o meno positive: una su tutte, le crociate. Anche l'aspetto religioso ha dato vigore al mito della cavalleria, fenomeno tipicamente cristiano. L'arma del cavaliere è la spada, un'arma con le sembianze di una croce. E come San Giorgio, anche il protagonista di Dragons Den (1983) combatte il drago in un duello all'ultimo sangue. Nell'immaginario collettivo il cavaliere è colui che lotta per la fama, la gloria o semplicemente per un'illusione. L'impresa è sempre impossibile e il premio per averla compiuta sembra quanto mai irraggiungibile. Forse siamo affascinati proprio dall'aspetto utopico della figura del cavaliere e, a pensarci bene, Don Chisciotte sarebbe stato un ottimo protagonista in un contesto videoludico. Così il Sir Arthur di Ghosts'n Goblins affronta i suoi mulini a vento fatti di terribili esseri demoniaci che egli deve annientare per liberare la sua amata (vedi tutta la letteratura e tradizione medioevale sull'amor "cortese"). I videogames sui cavalieri coprono una vasta gamma di tipologie di gioco: si va dai picchiaduro ai giochi strategici. La versatilità del soggetto ha certamente influito sulla varietà di generi adottati e, cosa più importante, sul successo di alcuni titoli. A seguire troverete una panoramica di alcuni videogiochi "gloriosi" che hanno avuto come protagonisti i cavalieri. Se si osserva bene, il numero di giochi basati sull'aspetto storico della cavalleria è nettamente inferiore rispetto a quello dei titoli improntati sulla componente mitica, ma una cosa è certa: finché esisteranno i videogiochi ci sarà sempre qualche fanciulla da salvare, un drago da sconfiggere o un castello da conquistare.

JOUST

Genere - Platform
Sviluppatore - Andy Finkel
Produttore - Williams
Piattaforma - Arcade
Data di uscita - 1982

Sua maestà re Williams ha indetto un torneo chiamato Joust in cui i più coraggiosi cavalieri del regno di Molten Magma devono combattere feroci avversari. Così iniziava un torneo che vedeva i nostri eroi duellare nel cielo a cavallo di grossi volatili e armati delle immancabili lance. Un classico a cui seguì un secondo episodio nel 1986. Mitico!

DRAGONS DEN

Genere - Spara e fuggi
Sviluppatore - Andy Finkel
Produttore - Commodore
Piattaforma - Commodore 64
Data di uscita - 1983

A cavallo di un Pegaso dobbiamo superare tre stages colmi di insidie da abbattere con la nostra lancia, per poi giungere al confronto con il terribile drago, sconfitto il quale si ricomincia da capo. Il gioco è piuttosto semplice ma divertente, molta dell'abilità sta nel controllare il Pegaso e direzionare con cura la lancia verso i mostri da eliminare.

DRAGON'S LAIR

Genere - Lasergame
Sviluppatore - Don Bluth
Produttore - Readysoft
Piattaforma - Arcade
Data di uscita - 1983

Pioniere dei giochi su Laserdisc, Dragon's Lair ebbe il gran merito di avvicinare al mondo dei videogames anche gli amanti dei cartoni animati. Nei panni dell'imbranato Dick, dovevamo salvare la bella Daphne imprigionata in un misterioso maniero. A questo titolo seguiranno due episodi, tutti convertiti sulle più famose macchine dell'epoca.

CAMELOT WARRIOR

Genere - Action adventure
Sviluppatore - Operasoft
Produttore - Ariolasoft
Piattaforma - Commodore 64
Data di uscita - 1985

Un'avventura dalle tinte fiabesche in cui, nei panni di un cavaliere senza macchia e senza paura, dovevamo raccogliere alcuni oggetti del mondo moderno, come una lampadina o un telefono, e svelare il mistero che vi si celava. Un titolo intrigante che mixava sapientemente azione e pensiero e che si ricominciava da capo molto volentieri.

GHOSTS'N GOBLINS

Genere - Platform/Azione
Sviluppatore - Capcom
Produttore - Capcom
Piattaforma - Arcade
Data di uscita - 1985

Il primo episodio della trilogia Capcom dedicata alle gesta di Re Artù è quello che abbiamo ammirato di più. Alle prese con mostri di ogni genere, piante carnivore e redivivi zombi, dovevamo salvare la bella principessa rapita ed intrappolata dalle forze del male. Gli successero due sequel: Ghouls'n Ghosts (arcade) e Super Ghouls'n Ghosts (Super Nes).

inglesi, e Jessica Lange. Poi snocciolìamo in rapida successione "**Il settimo sigillo**" (1957, Ingmar Bergman) con la metaforica partita a scacchi tra la Morte ed il crociato Max von Sydow, "**Il nome della Rosa**" (1986, Jean-Jacques Annaud) con Sean Connery, tratto dal capolavoro di Umberto Eco, tra atmosfere thriller da vera inquisizione, ma anche l'epico "**I vichinghi**" (1958, Richard Fleischer), con Kirk Douglas,Tony Curtis e Ernest Borgnine, che vive di ottimi momenti cinematografici con duelli ed un finale sul torrione di Fort La Latte in Normandia. Ancora "**Il 13° guerriero**" (1999, John McTiernan)

con Antonio Banderas, oscuro film che ripercorre antiche saghe e atmosfere nordiche e "**Beowulf**" (1998, Graham Baker), con Christopher Lambert.
Un medioevo fantastico, costellato di draghi e cavalieri senza macchia e senza paura rivive in "**Willow**" (1988, Ron Howard), con Val Kilmer, prodotto da George Lucas, che fa volare la nostra fantasia in un mondo fantastico, tra combattimenti e draghi di cartapesta. Digitale è invece il drago parlante (e volante) di "**Dragonheart**" (1996, Rob Cohen), pura fantasy, ma con stupende ricostruzioni di villaggi e castelli e scene di battaglia più realistiche che in altri

KNIGHT GAMES

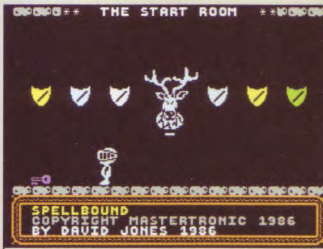
Genere - Picchiaduro
Sviluppatore - Interno
Produttore - Commodore
Piattaforma - Commodore 64
Data di uscita - 1986

In questo picchiaduro ad incontri dovevamo affrontare un avversario in un duello e potevamo scegliere tra otto diversi duellanti, armati in modo tipicamente medioevale: spada, bastone, mazza, ascia ecc. Gli scontri erano piuttosto confusi e i comandi non sempre rispondevano a dovere ma la musica era curata dal mitico David Wittaker.

DEFENDER OF THE CROWN

Genere - Strategico multi-evento
Sviluppatore - Cinemaware
Produttore - Cinemaware
Piattaforma - Commodore 64/Amiga/PC/NES
Data di uscita - 1986

Forse il vero precursore dei giochi strategici attuali. DOTC ci poneva nei panni di un nobile inglese con lo scopo di riunificare l'Inghilterra. Battaglie campali, giostre e missioni di salvataggio di fanciulle indifese costituivano il fulcro di quello che può tranquillamente essere definito una pietra miliare nella storia del software ludico.

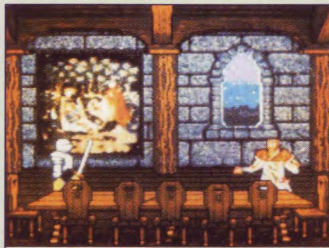
SPELLBOUND

Genere - Action adventure
Sviluppatore - David Jones
Produttore - Mastertronic
Piattaforma - Commodore 64
Data di uscita - 1986

Terzo seguito di Finder Keeper, Spellbound introduceva un innovativo sistema a finestre chiamato Windovision e, per l'ottima giocabilità, venne lodato da molte riviste di quegli anni. Zzap! lo premiò con la medaglia d'oro. Per chi non lo ricordasse, l'intrigante colonna sonora era stata creata dal geniale Rob Hubbard.

IVANHOE

Genere - Platform/Picchiaduro
Sviluppatore - Interno
Produttore - Ocean
Piattaforma - Amiga/Atari ST
Data di uscita - 1989

Il protagonista è l'eroe nato dalla penna di Sir Walter Scott. In questo picchiaduro a scorrimento Ivanhoe doveva aprirsi la strada attraverso orde di avversari a suon di spadate aiutandosi con lo scudo. Presente anche una sessione a cavallo in cui si dovevano colpire i nemici usando una balestra ed evitare gli ostacoli facendo saltare il nostro destriero.

SPIRIT OF EXCALIBUR

Genere - Azione/Rpg/Strategia
Sviluppatore - Interno
Produttore - Virgin
Piattaforma - PC/Amiga
Data di uscita - 1991

Nei panni di Lord Constantine, nominato da re Artù come reggente della corona, dovevamo riunire l'Inghilterra in un'impresa divisa in cinque sessioni di gioco ben distinte l'una dall'altra. Un buon titolo che fondeva azione, strategia e caratteristiche tipiche di un Rpg. La versione Amiga, più lenta rispetto a quella PC, contava su una grafica migliore.

KNIGHT OF THE ROUND

Genere - Picchiaduro
Sviluppatore - Interno
Produttore - Capcom
Piattaforma - Arcade
Data di uscita - 1991

Classico picchiaduro a scorrimento targato Capcom. Seguiva il filone inaugurato da Final Fight e ripreso con Kings of the Dragons, cambiandone di fatto la sola ambientazione. In sala si distinse per la sua ottima grafica e per l'elevatissima difficoltà. Era possibile scegliere tra tre personaggi delle leggende di Camelot: Re Artù, Lancillotto e Percival.

MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT

Genere - Picchiaduro/Avventura
Sviluppatore - Interno
Produttore - Mindscape
Piattaforma - Amiga
Data di uscita - 1992

Impersonando un cavaliere, dovevamo trovare la pietra dei druidi cercandola in lungo e largo per la mappa e di tanto in tanto duellare con mostri e altri cavalieri nostri rivali, con tanto di gore e splatter. Si potevano visitare villaggi, templi e città dove acquistare oggetti e armi ed era possibile giocare fino in sei contemporaneamente. Un cult-game.

MAXIMO

Genere - Platform/Azione
Sviluppatore - Interno
Produttore - Capcom
Piattaforma - Playstation 2
Data di uscita - 2001 Jap

L'ultima fatica di Capcom per PS2 è una sorta di prosieguo spirituale della trilogia di Ghosts'n Goblins. Nei panni di Maximo, dovremo liberare il nostro reame dalle grinfie del malvagio Achille. Magia, mistero, ma soprattutto tanta, tantissima azione, sono le armi che hanno fatto di questo titolo un ottimo gioco. A quando Maximo 2?

osannati film. Come potremmo, poi, trascurare **"L'armata Brancaleone"** (1966, Mario Monicelli) con il gruppo di scalcinati senza famiglia alla conquista del feudo di Aurocastro capitanati dallo spiantato cavaliere Brancaleone da Norcia. Il successo del genere Fantasy ha ulteriormente ampliato la gamma delle possibilità di rappresentazione, come dimostra questa stagione in cui è uscito il primo dei tre episodi del kolossal **"Il Signore degli Anelli"**, capolavoro letterario di Tolkien, diretto da Peter Jackson, film destinato a ridefinire il nuovo immaginario medioevale. Il ritorno d'interesse per il Medio Evo era stato anticipato dall'anacronistico **"Il destino di un cavaliere"** (2001). L'aspetto più singolare di questo film è l'artificio messo in atto dal regista (tenete d'occhio questo Brian Helgeland che già ci aveva regalato l'ottimo "Payback" con Mel Gibson) di mescolare allegramente il Medioevo ed alcuni brani rock moderni. Accade così di vedere il pubblico che si accinge ad assistere ad un torneo di cavalieri scandire il tempo dell'attesa sulle note di "We Will Rock You" dei Queen. È una scelta azzeccata che rende originale nella forma un film che scivola poi via come un piacevole intrattenimento.

Valerio Savelli

UN CD IN OMAGGIO!

RIVISTA DI ELETTROACUSTICA,
MUSICA E SICUREZZA IN AUTO

ACS AudioCarStereo di aprile regala un esclusivo compact disc con segnali test e brani musicali originali

in edicola dal 23 marzo

Su questo numero

In viaggio con Internet:
lettore CD/MP3, navigatore, telefono e Internet, tutto in una sola autoradio
MP3: la prima volta di Pioneer
Citroën Saxo: analisi delle predisposizioni e proposte per migliorarne l'impianto di serie
Tecnica: teoria e pratica per realizzare il filtro crossover

Grandi e piccole soluzioni ai problemi di installazione in auto

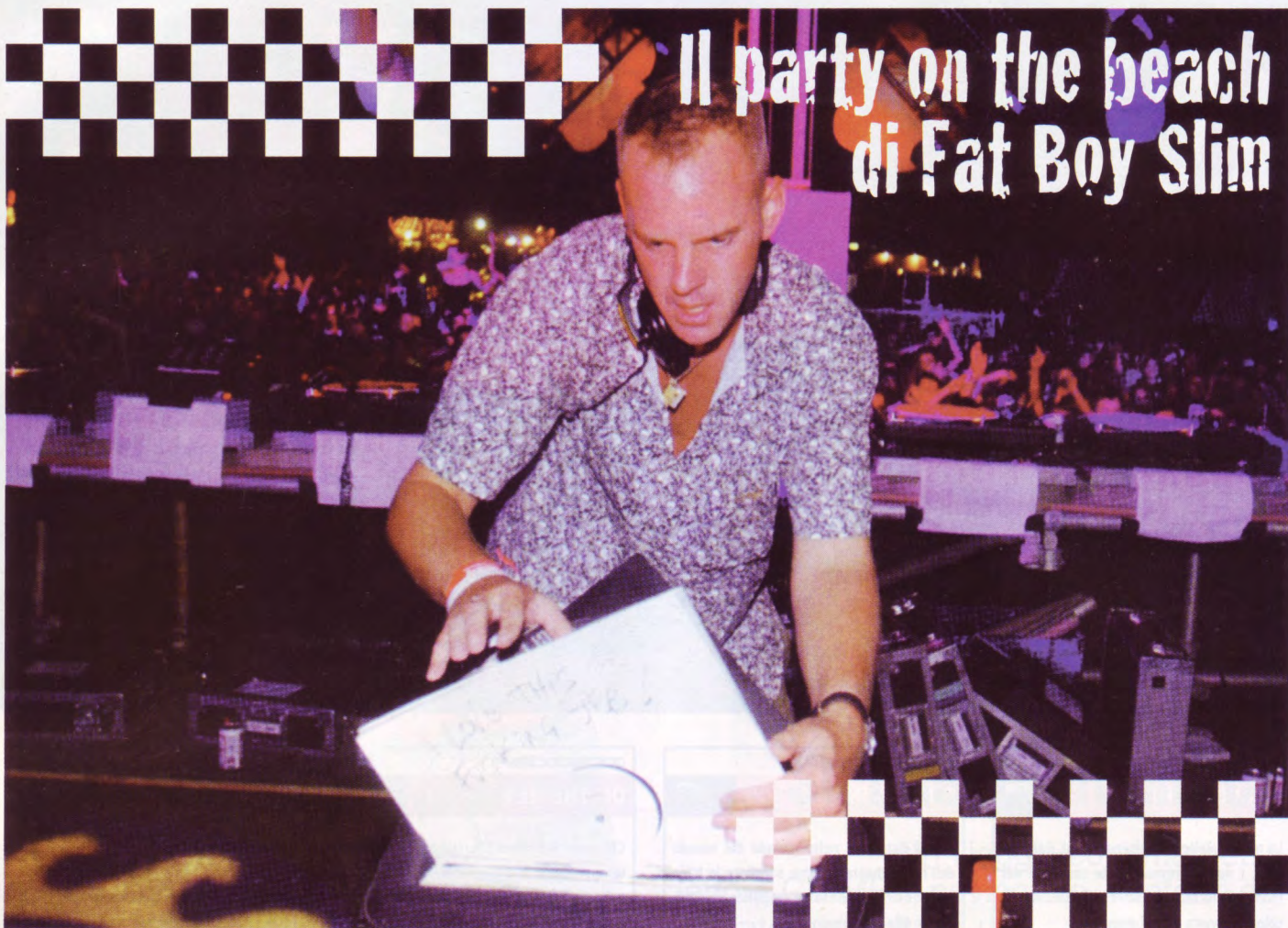
INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

Evolusuoni

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei

Il party on the beach di Fat Boy Slim

Il musicista/DJ Fat Boy Slim, alias Norman Cook, ha pubblicato il suo primo album dal vivo "Live On Brighton Beach", registrato il 6 luglio del 2001 sulle coste della propria città natale. Il concerto, tenutosi davanti a ben 40.000 persone, si snoda in una serie di manipolazioni elettroniche veloci e martellanti e comprende alcuni pezzi noti quali "Right Here Right Now" e i più recenti "Star 69" e "Sunset (Bird Of Prey)" - che ospita la voce campionata di Jim Morrison dei Doors - ma soprattutto rivisitazioni e remix di brani altrui: del dj-set fanno infatti parte, tra le altre, anche una Born Slippy degli Underworld utilizzata come intro e una ripresa del successo dei Basement "Jaxx Where's Your Head At", seguita - una cosa, converrete, piuttosto insolita - da un'interruzione della polizia che invita il pubblico ad arretrare a causa della marea in arrivo.
Il disco, edito dall'etichetta dello stesso Cook (la Southern Fried, distribuita dalla Sony) è un'apoteosi di pulsazioni dance e house, oltre che di inni da pista come "Put Your Hands Up", e testimonia una serata particolare per la carriera del musicista inglese assumendo la forma di un vero e proprio party su spiaggia. Nonostante non riesca ovviamente a ricreare l'atmosfera unica di una notte di sballo in riva al mare, il mix-album di Fat Boy Slim offre settantadue minuti di puro e intelligente divertimento, sfuggendo la banalità e proseguendo il personale percorso di contaminazione intrapreso dall'artista.

Gorillaz: canzoni animate

Dopo poco più di un anno di vita, segnato dal grande successo ottenuto con l'album omonimo, i Gorillaz sono già tornati sul mercato con una raccolta intitolata "G Sides" (EMI) contenente dieci brani audio e due tracce video. Ufficialmente, la band "virtuale" è composta da quattro singolari personaggi: il bassista satanista Murdoc, il giovane cantante dai capelli ispidi 2D, il batterista e rapper indemoniato Russel e la minuscola chitarrista giapponese Noodle; dietro ai cartoons disegnati dal noto fumettista Jamie Hewlett, però si nascondono in realtà il leader dei Blur Damon Albarn, il produttore americano Dan the Automator e vari collaboratori, tra i quali alcuni componenti dei Talking Heads e Miho Hatori dei Cibo Matto. Presentata in una colorata confezione spaziale-nipponica, "G Sides" include dunque un paio di particolari remix, varie b-sides (ad esempio "Dracula", all'insegna della contaminazione), due episodi totalmente nuovi (la "rappetara" The Sounder" e una "Faust" cantata in giapponese) e gli ormai famosi clip di "Clint Eastwood" e "Rock The House", realizzati con le pirotecniche animazioni dello stesso Hewlett. I molteplici spunti contenuti nel CD, come il rock-dub di Ghost Train e gli archi campionati di "Left Hand Suzuki Method", aprono insomma una simpatica e interessante parentesi in attesa di un nuovo capitolo vero e proprio. Il surreale gruppo hip hop/dark/pop promette infatti di avere ancora molto da sperimentare...

Evoluzioni elettroniche

Ventisei anni dopo l'apertura a Londra del primo negozio Rough Trade, che avrebbe di lì a poco dato vita all'omonima etichetta indipendente, la Mute ha dato alle stampe il doppio CD, racchiuso in elegante confezione digipak, "Electronic 01": non un semplice "greatest hits" di musica elettronica né una selezione dei lavori editi in tale ambito dalla label inglese, bensì una raccolta di brani - il più antico del 1960, i più recenti del 2001 - particolarmente apprezzati e ritenuti in qualche modo importanti dallo staff dei Rough Trade Shops.
Tra le quarantuno tracce "d'avanguardia" (almeno per i loro tempi), creazioni di vecchi maestri quali John Cage, Raymond Scott e Faust, dei precursori dell'electro-pop Kraftwerk e dei loro discepoli degli '80 Human League e Depeche Mode, di un delicato Brian Eno e dei ritmici New Order, fino agli scatti sintetici dei Matmos (recenti collaboratori di Bjork), alle nevrosi tecnologiche di Aphex Twin e alle deviazioni melodiche degli Stereolab. Pur non avendo pretese enciclopediche, che sarebbero inevitabilmente frustrate dai limiti di durata del lavoro, il disco rimane una bella vetrina dedicata all'evoluzione delle sonorità elettroniche e ai suoi più diversi aspetti. Un "bignamino" che magari sarà presto ampliato, come fa supporre lo "01" del titolo.

Futurshow 3002

musica e tecnologia a Bologna

Dal 19 al 22 Aprile si svolgerà a Bologna la settima edizione del Salone dell'Information and Communication Technology, ovvero del Futurhow 3002, la manifestazione che possiede un orologio biologico avanti di 1000 anni. Tema centrale dell'evento sarà il futuro in tutte le sue sfumature e MTV (in possesso tra l'altro di una sua personale arena da dove trasmettere le esibizioni live appositamente organizzate) presenterà per l'occasione uno spazio chiamato "Futurmusic", dedicato "alla musica e alle tecnologie di produzione e comunicazione digitali da cui viene ora creata, distribuita e ascoltata". Al suo interno si analizzeranno i rapporti tra musica, tecnologia e comunicazione e sarà possibile trovare anche una "Galleria del suono", cioè un'esposizione di strumenti che hanno caratterizzato la musica elettronica ed elettrica nel corso degli anni, e una "Galleria degli eroi", che raccoglierà materiale sulle leggende delle sette note. Da segnalare anche la "Net Arena", focalizzata sugli utilizzi di Internet, e l'"MP3 Dee Jay Contest", sfida fra i nuovi manipolatori armati di pc. Verrà presentata inoltre una "Galleria dei videoclip", che ripercorrerà la storia del clip attraverso cento video significativi. A precedere le serate animate da vari dj-set, MTV organizzerà un concerto di inaugurazione "Just a PEACE of music", in cui note e intenti di pace si uniranno guardando con speranza verso i giorni a venire. Maggiori informazioni presso il sito www.futurshow.it.

Intervista con i Subsonica

Qual è il vostro rapporto con il mondo dell'home entertainment? Chi di voi possiede un lettore DVD e un impianto sonoro in grado di regalare sensazioni "cinematografiche" all'interno delle vostre case?
Ninja: io e Samuel abbiamo due impianti DVD – Dolby Digital – Schermo 16:9 molto artigianali ma efficaci. Segue a ruota il Boosta con un ibrido TV-HiFi da competizione.

Qual è stato il primo film che avete visto in DVD? E quello che vi ha stupito maggiormente?
Ninja: il primo film che mi sono precipitato a noleggiare non appena estratto il lettore DVD dall'imballo è stato Aliens, per poter vedere le varie scene scartate dal montaggio finale. Quello che mi ha stupito di più per la resa audio/video è stato Terminator 2: già al termine della sigla iniziale del DTS avevo le lacrime agli occhi.

Boosta: il primo è stato Matrix, tanto per gustare... assolutamente soddisfacente.

Cosa pensate di questo mercato in continua crescita? Quando potremo vedere i Subsonica nello splendore del widescreen magari ascoltandoli in Dolby Digital 5.1?
Ninja: sarebbe molto interessante produrre un DVD di un concerto o di un video in formato 16:9 dolby 5.1, ma attualmente non è in programma. Chissà forse il prossimo anno...

Passando ai videogames, vi reputate fervidi appassionati o semplici giocatori "occasionali"?
Ninja: quando posso mi chiudo nella mia cameretta, accendo il PC, mi metto le cuffie e sparo a tutto quello che si muove, il Boosta indossa una corona dorata e governa su terre ed eserciti con grande magnanimità.

In questo periodo fa la sua comparsa sul mercato italiano l'Xbox: la prima console Microsoft. A maggio poi avremo anche la Nintendo con il suo Game Cube. Secondo voi, è giusto che un mercato particolare come quello

dei videogiochi ospiti ben tre concorrenti? Quali sono le vostre previsioni da "videogiocatori"? Chi vincerà la console war: Playstation 2, Xbox o Game Cube?

Ninja: se più console significa più giochi magari meno cari... ben vengano Xbox e Game Cube!
Per il resto io rimango un appassionato di giochi per PC.

Boosta: se Xbox è all'altezza delle aspettative sarà una sfida importante con PS2, anche se ritengo che, alla fine, rimarrà un settore relativamente chiuso al mondo adolescenziale, noi inclusi.

Quale console possedete e qual è il vostro genere di videogiochi preferito?

Ninja: sono molto appassionato di sparatutto. Anche se sulla PS del furgone in "heavy rotation" rimane sempre FIFA2000.

Boosta: sono possessore di una vecchia PSX e di una serie indefinita di Mac! Ultimamente sono in attesa di prendere Warcraft 3 per PC.

E il videogioco più bello della vostra vita?

Ninja: se la giocano Unreal e Duke Nukem. Anche se mi vengono ancora i brividi a pensare alla prima volta in cui ho inserito Zaxxon dentro il ColecoVision. Rimane indimenticabile Combat dell'Atari.

Boosta: sono d'accordo con Ninja e aggiungerei volentieri Age of Empires.

Da tempo ormai, prima in sala giochi poi sul versante home, proliferano i videogiochi a sfondo "musicale": praticamente si tratta di giochi nei quali bisogna comporre, seguendo il ritmo giusto, le melodie che ci vengono proposte. Avete mai avuto modo di giocare o vedere tali cabinati? Qual è la vostra opinione in merito?

Boosta: solo una volta, entrando in una sala giochi di Rimini, ne ho visto uno e, testualmente, ho esclamanto "m-a-c-h-e-c-a-z-z-o-è ?"

Su PSX abbiamo avuto il videogame delle Spice Girls (stendiamo un velo), su PS2 presto potremo mettere le mani su quello dedicato a Britney Spear (stendiamone due). Vi piacerebbe diventare protagonisti di un videogioco? Se si, come dovrebbe essere questo videogame?

Boosta: sarebbe divertente, probabilmente mi piacerebbe un gioco come Resident Evil, al posto degli zombies una serie di pseudodiscografici di pseudoetichette, il tutto ambientato in uno pseudogigantesco studio di registrazione. Sarebbe davvero un videogioco da primo posto in classifica!

Cosa pensate di Internet e del mondo del Web? Avete usato particolari forme di promozione "on line" per il vostro nuovo album?

Ninja: per i Subsonica il sito (www.subsonica.it) è lo strumento di comunicazione principale per interagire con le persone in qualche modo interessate a quello che facciamo. Invece la promozione del materiale multimediale (anteprime, video) di "Amorematico" è stata demandata alle sezioni sui Subsonica dei siti di MTV, della Mescal e di Vitaminic.

E per quanto concerne il mondo degli MP3? Come si pongono i Subsonica dinnanzi a tale "fenomeno"? Avete risentito di questa forma di diffusione musicale (in breve pensate che abbia causato danni economici alla vostra etichetta) oppure per voi è stata una sorta di "pubblicità" intrinseca che vi ha aiutato a farvi conoscere tra i giovani? Oppure nessuna delle suddette ipotesi?

Ninja: è un problema aperto... intanto come Subsonica non abbiamo mai cavalcato le varie crociate pro e contro la possibilità di scaricare gratis MP3. Io personalmente credo che la diffusione gratuita di brani MP3 di un artista possa contribuire ad aumentarne la visibilità, portare magari più gente ai concerti e spingere potenzialmente qualche scettico a comprarsi il disco dopo essersi scaricato il singolo. Non credo comunque che il fenomeno ci abbia penalizzato in termini di dischi venduti. Poi devo ammettere che il mio modem è quasi sempre collegato con la spia del download acces!

Cosa ci riservano i Subsonica per il futuro? Quando inizieranno i preparativi per il nuovo LP?

Ninja: quest'anno sarà dedicato completamente ai concerti. È probabile che esca anche un disco live agli inizi del prossimo anno.

Intervista di Giuseppe Nigro
si ringrazia Mescal

La primavera torinese del '96 segna la nascita del progetto Subsonica. Il prodotto di tante parole, spesso urlate nelle orecchie nella bolgia sotto il frastuono dei woofer, è la crescente necessità di unire stimoli ed idee per realizzare qualcosa di ancora indefinito ma che di sicuro dovrà poter essere ballato.

Samuel: una voce "importante" ricca di intensità soul ma elasticamente maturata nelle recenti stagioni del raggamuffin e dell'hip hop. La sua ultima militanza trascorsa tra le fila degli "Amici di Roland" lo ha visto capitanare una formazione di cartoon-punk che vivisezionava repertorio trash televisivo e sigle di super-eroi. Una forte presenza sul palco e la singolare capacità di alternare spigolosità vocali a raffinate trame melodiche.

Cmax: chitarrista stiloso ed essenzialista oltre che abile manipolatore di suoni. Una figura dietro le quinte presente in quasi tutti gli episodi salienti della musica torinese anni '90. Produttore tecnico del suono ed autore proveniente da una lunga attività con Africa Unite. E' per certi versi l'ideologo del progetto nonché l'autore insieme a Samuel della parte letteraria. Con il cantante divide anche il lavoro sulle stesure melodiche.

Boosta: tastierista e d.j. cresciuto a dosi massicce di telefilm anni '70 e video-game completa il nucleo compositivo. È il principale responsabile in materia di campionamenti

Ninja: batterista preciso ed intelligente della prossima generazione. Riesce ad amalgamare perfettamente il suo drumming alle sequenze dei campionamenti. Session man piuttosto attivo, abbandona volentieri l'ambiente della musica "mercenaria" per aderire ad un progetto più artistico. Un discreto salto nel vuoto se si considera anche una laurea a pieni voti in ingegneria informatica. Diverrà anche il programmatore del sito della band.

Pier-funk: bassista-filosofo meditatore di groove e mantra di basso macinati con l'ostinazione di un bass-liner. Abbandonerà anche se non completamente il progetto nell'autunno del '99. Lascerà spazio a Bass-Vicio tonico ex metallaro con implementazione di groove.

a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Monster's Ball - All'ombra della vita]

L'Oscar è nero
Momento magico per Halle Berry, vincitrice dell'Oscar come miglior attrice protagonista.

Non potevamo non dedicare un po' di spazio alla bellissima e fresca vincitrice della statuetta dell'Oscar come migliore attrice, per la sua interpretazione in "Monster's Ball", in uscita il 5 aprile. Halle Berry, madre bianca europea di Liverpool, padre afroamericano, corpo flessuoso, fisico asciutto con movenze feline, ha concorso per il titolo di Miss America nel 1985 ed è riuscita a diventare il volto della Revlon (sotto contratto dal '96). Dopo aver studiato come giornalista televisivo è ora attrice dal fascino intenso. Il suo nome è ormai entrato di diritto fra quelli delle star più quotate. Eppure per Marc Forster, il regista svizzero di "Monster's Ball - All'ombra della vita", non è stato facile convincersi che quel volto perfetto fosse giusto per il ruolo di Leticia: il personaggio di una cameriera innamorata di uno sbirro, in un dramma tra povertà e razzismo al fianco di Billy Bob Thornton. Per quella parte c'erano in fila tutte le attrici afroamericane più famose. L'ha spuntata lei, con una recitazione talmente appassionata da farle conquistare in pochi mesi il riconoscimento di migliore attrice dell'anno dal National Board of Review, l'Orso d'Argento a Berlino e il primo Oscar attribuito a un'interprete di colore come migliore attrice protagonista, sbaragliando Nicole Kidman e Sissy Spacek. In breve, la trama: da tre generazioni gli uomini della famiglia Grotowski lavorano per la giustizia. Sono, infatti, guardie carcerarie in un penitenziario nel sud degli Stati Uniti dove si occupano dei prigionieri nel braccio della morte. Buck, anziano patriarca, sta per lasciare il posto al figlio Hank e a suo nipote Sonny quando l'imprevedibile accade. Hank, nato e cresciuto in una famiglia profondamente razzista, si innamora di Leticia, moglie di un detenuto di colore che sta per essere giustiziato. A peggiorare le cose, si aggiungono le tensioni che nascono all'interno della famiglia Grotowski e che, ben presto, diventano insostenibili...

[Blade II]

Dopo il successo del primo episodio della saga e in attesa del secondo capitolo su PS2 da parte della Activision, sta sbancando al botteghino americano "Blade II". Il film con protagonista Wesley Snipes, ha incassato 33,1 milioni di dollari, posizionandosi al primo posto dei film più visti nel week-end di Pasqua. Il film, costato circa 48 milioni di dollari, ha in pochi giorni coperto gran parte della spesa. "Blade II" narra di un nuovo (e cangiante) virus che trasforma sia i vampiri, sia gli umani in una super razza: i Reapers.
Si tratta di vampiri mutanti insaziabili; quando assetati si trasformano in bestie grottesche. La minaccia è rappresentata dalle loro mani, armi micidiali per mezzo delle quali assorbono il sangue delle vittime, prosciugandole completamente. L'unico in grado di porre fine alla loro riproduzione è Blade, il cacciatore di vampiri, costretto per riuscire nel suo intento ad una conveniente alleanza con i Bloodpack, razza di vampiri che temono di essere annientati dai Reapers. La pellicola, distribuita dalla New Line Cinema è diretta da Guillermo del Toro ("Mimic") e interpretata da Wesley Snipes, nei panni dell'eroe Blade, Kris Kristofferson (Whistler), Tcheky Karyo (Damaskinos), Ron Perlman (Rienhard) e Luke Goss (Nomak). Del cast del primo film tornano i primi due attori e lo sceneggiatore David S. Goyer. Le avventure del cacciatore di vampiri Blade continueranno in un terzo film, con buona probabilità diretto dallo sceneggiatore David Goyer. Non ci resta, a questo punto, che attenderne l'uscita nelle nostre sale.

Palla avvelenata
A distanza di più di vent'anni John McTiernan rispolvera lo sport futuristico per eccellenza.

[Rollerball]

Ci vuole coraggio per decidere di fare il remake di uno di quei film che hanno fissato le regole di un certo immaginario con una tale potenza creativa da entrare nel linguaggio comune come un simbolo.
Il rischio del confronto è altissimo. Proprio in questi giorni è arrivato nelle sale di tutta Italia una nuova versione di "Rollerball" (l'originale è inoltre disponibile in DVD in una nuovissima Edizione Speciale), il film diretto da Norman Jewison nel 1975, ambientava nel 2018 gli spietati incontri di uno sport nel quale si sfidavano due squadre composte da pattinatori, motociclisti, catcher trasformato in epopea eroica dalle gesta di James Caan, campione dei campioni di questa disciplina. John McTiernan (Il regista) ha deciso di aggirare l'ostacolo, inventando una storia priva di connotazioni futuristiche che del modello originario conserva praticamente solo le partite di Rollerball. Gli interpreti principali sono Jean Reno, nei panni di Petrovich, un ex agente del KGB diventato il boss del Rollerball, e John Klein, la rivelazione di "American Pie" che fa la parte dell'eroe. Lo stesso McTiernan racconta che in un primo tempo gli sceneggiatori avevano immaginato di ambientare la storia quattrocento anni nel futuro: "Sono stato io a decidere che il film dovesse innanzitutto raccontare una vicenda dove c'è gente che si scontra e gente che fa i soldi su questi scontri. Non è necessario rivolgersi al futuro per uno scenario del genere: è già realtà, basta pensare all'est europeo". E infatti i guai di Jonathan Cross, il protagonista, cominciano quando, insieme al suo amico interpretato dal rapper LL Cool J, va a giocare una partita in Kazakistan.
Il nuovo "Rollerball" suggerisce riflessioni inquietanti se l'epoca in cui viviamo rende plausibile l'esistenza di uno sport del genere. Quanto all'Est, che una volta era "l'Impero del Male", oggi è il simbolo di quel disfacimento che fino a qualche anno fa sembrava poter essere pensato solo dalla fantascienza.

[Matrix Reloaded]

"Matrix Reloaded" sta diventando una delle produzioni più tormentate degli ultimi anni. Messo in cantiere, insieme al terzo film della serie ("Matrix Revolutions") nel 1999, subito dopo l'enorme successo del primo Matrix, la data di uscita è stata prima posticipata all'estate del 2002, poi al Natale dello stesso anno, ed ora pare che gli spettatori americani potranno vederlo nel maggio del 2003.
I motivi dei ritardi sono da ricercare sia in problemi di ordine creativo che produttivi. I fratelli Wachowski, registi e autori della sceneggiatura, si sono trovati in poco tempo a dover gestire un successo dalle proporzioni inaspettate. Matrix non è stato solo un "colpo" commerciale strepitoso (oltre 350 milioni di dollari incassati nel mondo) ma è diventato un vero e proprio cult per moltissime persone. Lo stile di Matrix ha ormai contaminato ogni forma di intrattenimento visivo: dal cinema al videoclip, dal videogioco alla televisione, non c'è media che non ci abbia riproposto la famosa scena del calcio volante. Il rischio di deludere i milioni di appassionati, esigentissimi e severi come tutti i fans del mondo, è più che reale. L'innovazione visiva del primo film è ormai patrimonio comune e non potrà certo essere riproposta nel sequel. Sia il produttore Joel Silver che i fratelli Wachowski hanno ammesso che uno dei motivi del ritardo nell'uscita del film nasce dal problema di creare qualcosa di originale, qualcosa di completamente nuovo e allo stesso tempo in linea con il vecchio Matrix. La lavorazione del film è stata interrotta inoltre da non pochi e a volte tragici eventi. Dopo aver tentato inutilmente di scritturare Jet Li ("Romeo deve morire"), il più celebre attore dell'estremo oriente dopo Jackie Chan, Joel Silver si è lasciato sfuggire anche Michelle Yeoh, la protagonista di "La tigre e il dragone". Queste defezioni hanno costretto non poco i fratelli Wachowski a cambiare radicalmente la sceneggiature e i loro piani. Inoltre, nel giro di due mesi, la produzione ha tragicamente perso una sua protagonista: la cantante Aaliyah, scomparsa un incidente aereo il 25 agosto scorso. Doveva interpretare Zee, un personaggio di cui si sa ben poco (pare che il suo ruolo sarebbe decisamente cresciuto nel terzo film della serie). I due sequel vengono girati contemporaneamente e dunque la scomparsa della cantante, che aveva già girato buona parte delle scene, ha costretto la produzione a rivedere completamente i propri piani. Non è ancora chiaro se verrà tenuto il materiale già girato o se si dovrà rigirare il tutto con una nuova attrice. L'odissea continua...

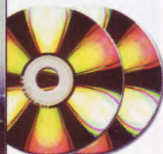
A.I. - INTELLIGENZA ARTIFICIALE

FANTASCIENZA

Regia: Steven Spielberg
Cast: Haley Joel Osment, Jude Law, William Hurt, Frances O'Connor
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese e Inglese Dolby Digital 5.1 EX
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 9
DVD 10

Difficile collocare questo lavoro, che tutti sappiamo essere una sorta di testamento di Stanley Kubrick, in una precisa nicchia. Di certo il Maestro avrebbe realizzato qualcosa di diverso: più duro, più graffiante... più vero, mentre Spielberg ci ha posto davanti una favola dai toni "morbidi". In ogni caso, il film di Spielberg ha diviso critica e pubblico. In un prossimo futuro, su una Terra ormai priva delle sue calotte ghiacciate e con la popolazione umana decisamente ridotta da drastici controlli delle nascite, i robot hanno ormai affiancato gli uomini nei lavori e nella vita quotidiana. Alla ricerca di una sempre maggior perfezione dei processi cognitivi di queste "macchine", il professor Hobby (William Hurt) realizza David (Haley Joel Osment), un perfetto bambino "mecha" che viene affidato ad una famiglia della Cybertronic, l'azienda produttrice. Monica ed Harry Swinton lo adotteranno come fosse il loro figlio perduto, o quasi. La pellicola si divide in tre distinte fasi narrative, tre generi, anzi, quasi tre episodi a sé stanti ricuciti insieme dalla maestria di Spielberg. La prima parte, quella con la vita familiare di David, ricorda "D.A.R.Y.L." (film degli anni '80 dalla tematica simile) ed approfondisce la difficoltà, soprattutto da parte degli umani (fossero anche gli stessi genitori di David), di accettare un robot, o meglio un "diverso", all'interno della loro società. Nella seconda ci troviamo di fronte ad un vero e proprio "road-movie" con David, alla ricerca di una chimera, che attraversa ciò che rimane del mondo, confrontandosi sempre con il problema sociale dell'accettazione (non per niente il suo accompagnatore-mentore è un robot gigolò, interpretato da Jude Law). Anche la fotografia sottolinea chiaramente questo cambio di ritmo: passiamo da toni molto caldi, spesso di giorno, con rappresentazioni attraverso vetri e specchi - come a sottolineare il disagio nell'affrontare direttamente la macchina -, ad ambientazioni prettamente notturne, con colori sgargianti, quasi sparati, ed affollate da mille personaggi. L'ultima parte, infine, è un vero e proprio omaggio a Kubrick ed a "2001: Odissea nello Spazio": bianco dominante, atmosfere oniriche ed eteree, un senso quasi di intangibilità e analisi dell'inconscio.

Il video, dopo qualche momento iniziale perfettibile, si riprende, denotando un'immagine molto definita (specie in primo piano) e pulita e che sembra più che altro penalizzata dalla scelta fotografica e dal notevole ricorso agli effetti speciali. La resa cromatica è sempre fedele all'originale e sempre molto "pacata" e naturale e ci ricorda diversi film di fantascienza dello stesso Spielberg. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 EX (il cui flag non viene ancora riconosciuto automaticamente) è assolutamente funzionale al genere di film e risulta incentrato sul fronte anteriore (soprattutto sul centrale) per buona parte della pellicola, mentre sa essere perfettamente coinvolgente e con un puntuale e azzeccato intervento di tutti i diffusori nei momenti più movimentati, facendo anche ricorso a gradevoli effetti panning. Gli extra sono assolutamente di primo piano e divisi sui due DVD presenti nella confezione. Sul primo, troviamo il documentario "La creazione di A.I." della durata di 12 minuti, mentre sul secondo abbiamo gli inserti più succosi, tra cui vi segnaliamo gli storyboard, i documentari sugli effetti speciali e le luci dei set, la creazione dei robot, gli speciali sulla realizzazione della colonna sonora, la galleria fotografica e i trailer cinematografici.

Warner Bros Home Video

ATLANTIS - L'IMPERO PERDUTO

ANIMAZIONE
Regia: Gary Trousdale, Kirk Wise
Cast: /

Video: 1.33:1
Audio: Italiano, Inglese ed Ebraico Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28.35 Euro

FILM 6
DVD 8

Il ritrovamento della mitica civiltà di Atlantide è sempre stato il sogno di tutti gli archeologi. Il giovane ricercatore Milo Thatch, influenzato dagli studi del nonno, ne è ossessionato e quando il ricchissimo Preston Whitmore, vecchio amico di suo nonno, gli dà carta bianca per concretizzare le sue ricerche, egli avrà finalmente l'opportunità e i mezzi per organizzare una spedizione straordinaria per l'epoca (siamo nel 1914, anche se non si direbbe...). Il capo della spedizione è però uno sporco mercenario che non esiterà a voler distruggere la civiltà ritrovata, con il solo scopo di arricchirsi attraverso il furto della sua immensa energia. Milo non è Indiana Jones e la trama, pur con qualche spunto divertente, non sostiene le ambizioni degli autori.
Ancor prima di accennare una valutazione sulla qualità della sezione video, è doverosa una premessa fondamentale. In questo DVD non viene purtroppo rispettato il formato originale del film (2.35:1) e il video viene riproposto nello "standard" (come lo chiamano gli americani) 1.33:1. Ma tant'è: noi ne prendiamo atto, non senza esimerci dal criticare una decisione così discutibile e poco lungimirante, probabilmente dettata da esigenze di economia di scala (negli Stati Uniti sono disponibili due edizioni del film, una con formato video 4/3, l'altra in widescreen anamorfico...). Ma forse bisognerebbe ricordare alle major americane che l'Europa non condivide il favore del mercato americano per il vecchio e poco spettacolare formato 1.33:1. Chiusa la parentesi, veniamo ora al DVD in prova: per la prima volta quasi "dispiace" constatare l'ottima qualità d'immagine, dotata di una nitidezza esemplare e di una definizione semplicemente spettacolare, considerata la limitazione del formato letterbox. Nessuna traccia di grana o di imperfezioni dovute alla compressione video. La resa cromatica si rivela precisa, brillante ed equilibrata. La conclusione è una sola, dunque: "riprovaci" ancora Disney! L'audio Dolby Digital 5.1 è spettacolare, forse uno dei migliori mai ascoltati tra le produzioni Disney e non a caso è stato realizzato dalla celebre Skywalker Sound. Dialoghi molto chiari e sempre intelligibili, notevole estensione in frequenza ed utilizzo adeguato delle possibilità offerte dal multicanale sono le caratteristiche principali della traccia italiana. Le differenze con l'audio in lingua originale sono percettibili ma piuttosto lievi, a testimonianza del livello qualitativo del doppiaggio. I contenuti speciali non deludono le aspettative e consistono nel commento audio dei registi e del produttore (interamente sottotitolato in italiano e disponibile anche nella versione con inserti video extra), due documentari sul film (doppiati in italiano), la realizzazione di 4 sequenze animate, una scena eliminata con sottotitoli in italiano ed una breve ma interessante introduzione al mito di Atlantide.

Buena Vista Home Entertainment

FANTASMI DA MARTE

FANTA HORROR
Regia: John Carpenter
Cast: Ice Cube, Natasha Henstridge, Jason Statham, Clea Duvall, Pam Grier
Video: 2.40:1 anamorfico
Audio: Italiano, Spagnolo e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,99 Euro

FILM		5
DVD		8

Fantasmi da Marte o, piuttosto, fantasmi dal passato del grande Carpenter: l'ultimo film del regista americano non si limita a percorrere sentieri a lui cari, ma piuttosto cita sé stesso, più che altro per una mancanza di idee originali. Che si tratti di una pellicola "low-budget" lo si capisce praticamente subito (anche se comunque non sfigura accanto a certe produzioni miliardarie gonfie di effetti digitali), ma che bisogno c'era di un altro "Distretto 13 - Le Brigate della Morte", o di un eroe praticamente identico a "Snake" Plissken di "1997 - Fuga da New York"? Senza poi aggiungere che Desolazione Williams è interpretato dal povero Ice Cube, che non ha alcuna traccia del carisma di Kurt Russell, ma sembra piuttosto un "bambolotto" spaesato. Decisamente più convincenti Natasha Henstridge, che quantomeno supplisce con il sex-appeal alle eventuali carenze del suo personaggio (Tenente Melanie Ballard), e Jason Statham ("Snatch - Lo Strappo"), che veste i panni dell'inossidabile e sempre "allupato" sergente Jericho (anzi, forse sarebbe stato più appropriato scegliere lui come carismatico eroe del gruppo).
Della trama non c'è molto da dire: la pellicola non trova mai il ritmo giusto, risultando eccessivamente lenta nella prima parte tanto da essere quasi noiosa, mentre nella seconda si passa ad un'ambientazione "splatter" da mattatoio, dove l'unico appeal è quello di decapitazioni e mutilazioni varie. Per inciso, il nostro gruppo di eroi si trova bloccato in una piccola cittadina di Marte, assediato da un'orda di pazzi scatenati (stile zombie), guidati da un truce leader che sembra un incrocio tra Marilyn Manson ed uno dei componenti dei Kiss. Il tocco del regista traspare soltanto da alcune scelte narrative e di montaggio, che fanno ampio uso di flashback e sequenze stroboscopiche per sovrapporre i vari punti di vista dei personaggi.
Il video si caratterizza sin dalle prime inquadrature per l'utilizzo di un master pulito ed in perfetto stato di conservazione e che assicura un'immagine sempre molto definita in tutte le condizioni e soprattutto in primo piano. Sugli sfondi, invece, la resa non è altrettanto ottimale, un po' per una leggera grana che affligge la pellicola per quasi tutta la durata del film e un po' per le ambientazioni scure e cupe che mettono in difficoltà la compressione Mpeg2. La resa cromatica è fedele all'originale cinematografico, con una tendenza alle tinte rosse e marroni e una buona saturazione. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 colpisce per la spaziosità del messaggio sonoro e per la profondità delle basse frequenze. La traccia fa un uso continuo e proficuo di tutti i canali disponibili e l'intervento dei canali surround permette una coinvolgente ricostruzione della scena sonora. La resa complessiva non è particolarmente cristallina, ma comunque consona all'atmosfera voluta per il film. Tra gli extra, tutto sommato numerosi e ben articolati, troviamo il commento di Carpenter e della Henstridge per tutta la durata del film, un dietro le quinte di 20 minuti, uno speciale sugli effetti speciali e il video-diario "Le notti nel deserto rosso".

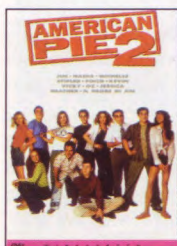
Columbia TriStar Home Entertainment

AMERICAN PIE 2

COMMEDIA dts

Regia: J. B. Rogers
Cast: Jason Biggs, Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan, Chris Klein, Natasha Lyonne, Mena Suvari
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro
FILM 6
DVD 9

Ecco a noi il seguito in DVD di uno dei film più divertenti della scorsa stagione. Che effetto ha avuto il primo anno di università sui noti protagonisti di "American Pie"? A giudicare dalle vicende illustrate in questa seconda "pizza", le tempeste ormonali hanno ulteriormente inebetito quegli adolescenti che nel primo episodio almeno suscitavano simpatia e comprensione. Molti aspetti della sessualità, anche di quella deviata, affrontati in modo sciatto e patetico, risulterebbero irritanti anche per i più indulgenti dei sessuologi.

Il video denota l'utilizzo di un master pulito ed in ottime condizioni complessive, artefice di un'immagine definita e sostanzialmente nitida. La resa cromatica è naturale, mentre la luminosità appare in alcuni frangenti piuttosto ridotta. Sui secondi piani si nota il "classico" e fisiologico calo di definizione, ma l'immagine non risulta comunque piatta od impastata. L'audio Dolby Digital 5.1 e DTS fa appieno il suo dovere e riproduce correttamente la colonna sonora del film. Le differenze tra le due codifiche non sono così tangibili; ciononostante notiamo una maggiore analisi del dettaglio per la versione DTS. Il missaggio utilizza principalmente i tre canali anteriori, lasciando ai diffusori surround un ruolo di mero supporto. Il DVD è ricco di contenuti speciali: in primis, ben tre commenti audio (del regista, dello sceneggiatore e del cast) interamente sottotitolati, un "making of" di 24', gli errori sul set (5'), le scene eliminate (4'), un video musicale, il trailer cinematografico, dei link alle scene più divertenti del film e di "American Pie", inserti DVD-Rom ed altro ancora.

Universal Pictures

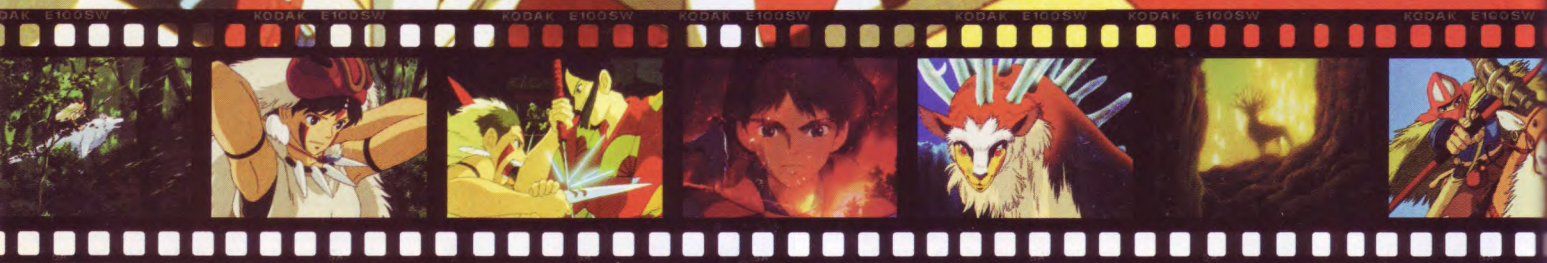
BLOW

DRAMMATICO

Regia: Ted Demme
Cast: Johnny Depp, Penelope Cruz, Ray Liotta, Franka Potente
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 9

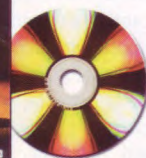
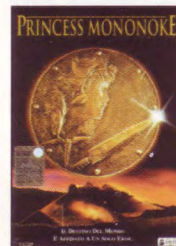
Ultima opera cinematografica del promettente regista Ted Demme (nipote di Jonathan, premio Oscar per "Il silenzio degli innocenti"), scomparso all'età di 37 anni a causa di un attacco cardiaco, "Blow" è sostanzialmente la biografia di George Jung e si inserisce nel filone dei film dedicati ai "belli e dannati". Le tappe del progressivo inserimento nel mondo del traffico della droga sono scandite dal costante rifiuto di George (J. Depp) di ripercorrere le vicende dei suoi genitori, segnati dalle continue ristrettezze economiche, alle quali inconsciamente da bambino attribuiva le frequenti fughe della madre e le conseguenti umiliazioni del padre. Con questo alibi, il giovane George si sente autorizzato a fare fortuna spacciando morte.
E quando, oramai ultraquarantenne, viene condannato a 60 anni di carcere per reati di droga, finalmente realizza che le sue scelte erano state dettate dalla totale assenza di vincoli morali, causa principale del fallimento della sua vita. Il video denota l'utilizzo di un master le cui caratteristiche migliori sono la notevole pulizia e il buon dettaglio sui piani più vicini. La resa cromatica è molto equilibrata e non si rivela mai troppo satura, nonostante l'abbondante impiego di filtri renda difficile una valutazione precisa.
L'audio Dolby Digital 5.1 è molto coinvolgente, soprattutto nella riproduzione dei brani musicali della colonna sonora, molto dettagliati e ottimamente missati sul fronte principale.
Le potenzialità dell'audio multicanale vengono sfruttate a dovere con un utilizzo costante della stereofonia dei canali surround per ricreare una scena ambientale quanto più ampia e coinvolgente possibile. I contenuti speciali meritano un plauso particolare e si rivelano decisamente interessanti come supporto alla visione del film. Abbiamo l'intervista a George Jung della durata di 15 minuti, un documentario sull'impatto della cocaina in Bolivia, il commento audio del regista (non sottotitolato), un video musicale e due trailer.

Warner Home Video / Nexo

PRINCESS MONONOKE

ANIMAZIONE

Regia: Hayao Miyazaki
Cast: /
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano,Giapponese e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 8

Alzi la mano chi almeno una volta non ha sentito parlare di "Heidi", il cartone animato televisivo in voga negli anni '80 e che ancora oggi viene trasmesso da qualche TV privata: chiunque lo conosca, sa che è un cult nel suo genere. Forse però pochi sanno che il papà di "Heidi", e di altri personaggi conosciutissimi come "Conan", si chiama Hayao Miyazaki, giapponese di quasi sessant'anni, che proprio per queste opere è considerato un genio dell'animazione, nonché il Walt Disney "orientale". I suoi argomenti preferiti sono l'uomo e la sua costante lotta per sopravvivere contro una natura avversa, e l'eterno conflitto tra la natura stessa e il progresso tecnologico.
In questo caso, per esprimere e descrivere questi temi si serve di una leggenda, un mito della sua nazione, una di quelle storie che sono difficili a morire e che sanno sempre regalare forti emozioni. Un mondo che affascina da sempre l'Occidente, fa da cornice a questa vicenda, un mondo di Samurai, di divinità e altre creature della foresta, un mondo mistico e etereo, ma che echeggia in molti miti di qualsiasi parte del pianeta. La principessa Mononoke è una ragazza che è stata allevata dai lupi, e che vive in uno stato d'animo che la vede al confine tra il mondo animale e quello umano, che esprime in sé tutta la magia della foresta. Per la realizzazione di questo piccolo capolavoro ci sono voluti tre anni di duro lavoro. Il numero totale di immagini ha raggiunto quota 144.000 tra quelle disegnate a mano e quelle computerizzate (circa il 10%), creando un modo del tutto nuovo di concepire l'animazione giapponese definita "anime". Il risultato che si ottiene è un fluire di immagini dinamiche e ricche di atmosfera evocativa: sembra quasi che rivivano quei tempi antichi che spesso esistono solo nell'immaginario popolare.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione in grado di assicurare per tutta la durata del film un'immagine molto definita e dettagliata. L'unico (piccolissimo) neo consiste in qualche punto nero e graffio, che affliggono la pellicola nella parte iniziale, ma che comunque non penalizzano una nitidezza esemplare e mai messa in difficoltà dall'ottimo encoding Mpeg2 effettuato in fase di authoring. La resa cromatica è brillante, poco satura e tipica dei film d'animazione, con una leggera enfasi delle tinte rosse e verdi. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di un missaggio in grado di chiamare in causa con molta continuità tutti i canali disponibili e di calare perfettamente lo spettatore al centro dell'azione.
La dinamica è piuttosto prorompente e ben sostenuta da interventi sempre puntuali del subwoofer. Ciò che colpisce maggiormente è l'apertura del fronte anteriore durante la riproduzione delle bellissime musiche della colonna sonora. Il fronte dei contenuti speciali si limita purtroppo unicamente ad un "making of" di 5 minuti e al trailer cinematografico.

Buena Vista Home Entertainment

I GOONIES

FANTASTICO

Regia: Richard Donner
Cast: Sean Astin, Josh Brolin, Jeff Cohen, Corey Feldman, Kerri Green, Martha Plimton
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese Dolby Digital 1.0, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro
FILM 7
DVD 8

Un gruppo di giovani ragazzi si mette alla ricerca di un tesoro, motivati dalla speranza di salvare il loro quartiere dallo sfratto imposto dai ricchi proprietari. L'ottima sceneggiatura, tratta da una storia di Steven Spielberg, garantisce per tutta la durata un film divertente e fantasioso. Bellissima anche la colonna sonora di Dave Grusin, che caratterizza l'intera proiezione (peccato, a questo proposito, per la traccia italiana solo mono). Il video, nell'originale formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master veramente in ottimo stato di conservazione e in grado di restituire un'immagine sempre definita e pulita. La nitidezza è ai livelli delle pellicole più recenti e risulta poco afflitto da problemi di grana o rumore video, nonché da artefatti di compressione Mpeg2. La resa cromatica è piuttosto brillante e poco satura, anche se con una tendenza alle tinte più "forti", tipica delle produzioni anni '80. Tutt'altra "musica" (è il caso di dirlo), invece, sul fronte dell'audio: la traccia italiana è monofonica sul centrale! Incredibile per un film del 1985. Peccato, perché consideriamo il coinvolgimento audio di questa pellicola fondamentale nella fruizione complessiva. Si tratta comunque di una traccia quantomeno pulita e abbastanza estesa in frequenza. La traccia originale inglese Dolby Digital 5.1 non ha nulla da invidiare alle incisioni più recenti e gode di separazione, dinamica ed estensione in frequenza, visto che la pellicola era stata girata in 70mm e con tanto di traccia a 6 canali analogica. Sul fronte degli extra troviamo un dietro le quinte con interviste, 4 scene eliminate, il commento audio del film (purtroppo non sottotitolato), il videoclip di Cindy Lauper e il trailer cinematografico.

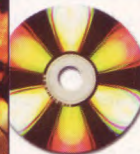
■ Alla fine del film, la domestica prende dallo zaino del ragazzo i diamanti e li passa alla madre che in quel momento ha lo smalto; quando mostra a tutti le gemme, si vede chiaramente che le sue unghie ne sono prive!
■ Quando Michy apre il cancello della sua casa per far entrare Chunk, si puo notare come il palloncino prima sia rosso e poi rosa!

Warner Bros Home Video

SALVADOR

DRAMMATICO

Regia: Oliver Stone
Cast: James Woods, Jim Belushi, Michael Murphy, John Savage, Elpedia Carrillo
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0 mono, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro
FILM 7
DVD 8

Oliver Stone ha sempre cercato di comunicare il suo amore per la democrazia, per il rispetto dei diritti umani fondamentali, dovunque e comunque essi debbano essere difesi o ripristinati. Il film in questione non si discosta da questa linea di fondo, ma si distingue purtroppo per una realizzazione che sembra meno curata e più approssimativa. La trama è abbastanza semplice e trae spunto dalle autentiche biografie dei due protagonisti: Boyle (J. Woods) è effettivamente un reporter di guerra e Doctor Rock (J. Belushi) un disc-jockey di San Francisco. Le loro vite negli Stati Uniti sono talmente fallimentari che, per sfuggire al loro inferno personale, non trovano niente di meglio da fare che andare a giocarsi le ultime carte nell'inferno del Salvador. Ovviamente, la cruda descrizione delle loro esistenze trascinate in un vuoto abissale non li rende particolarmente simpatici; anzi, i due, con i loro comportamenti, offuscano la tensione politica e morale che oppone ai dittatori salvadoregni un popolo povero, ma con una forte spinta verso la libertà e la democrazia...
Il video presenta una buona nitidezza complessiva, benché la definizione non sia molto elevata, ma comunque più che sufficiente. La resa cromatica è piuttosto naturale ed equilibrata, mentre il rapporto tra contrasto e luminosità risulta correttamente bilanciato. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 mono non è particolarmente coinvolgente, essendo piuttosto "chiuso" e compresso.
Abbiamo riscontrato poi un'anomalia dovuta al ridoppiaggio di alcune scene, che non si integrano con il resto del film, per l'assenza di rumori di fondo e per un effetto nell'insieme artificiale. La sezione degli extra appare nutrita e curata.

MGM Home Entertainment

THE OTHERS

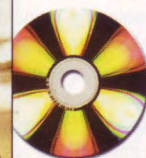
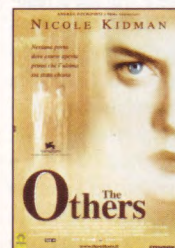
HORROR

Regia:	Alejandro Amenabar
Cast:	Nicole Kidman, Fionnula Flanagan, Christopher Eccleston, Alakina Mann
Video:	1.85:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	25,77 Euro

FILM	8
DVD	8

Fine della seconda guerra mondale: Grace (Nicole Kidman) vive in una grande villa con i due adorati figli; il marito è partito per la guerra due anni prima. Nella casa esiste una strana regola: in ogni stanza ogni porta deve essere aperta solo se è stata chiusa la precedente; questo perché i due bambini sono allergici alla luce del sole. Ad aiutare Grace a mantenere la casa arrivano tre nuovi domestici, che già vissero in quella casa anni prima...

Primo film hollywoodiano di Amenabar, il regista spagnolo che nel 1997 batté nel proprio paese gli incassi di "Titanic" con l'ambiguo e visionario "Apri gli occhi". Molti registi europei, quando provano l'avventura statunitense, si lasciano prendere la mano dai mezzi e dalla possibilità di poter dare libero sfogo a qualunque idea che prima non abbiano potuto attuare. Questo non è il caso del giovane regista spagnolo. "The Others" è una pellicola tra horror e thriller fantastico, ma non nel classico termine dei film di genere di oggi dove abbondano effetti speciali o virtuosismi registici che spesso sopperiscono alla mancanza di una vera storia: in questo film la regia è totalmente asservita alla perfetta narrazione e tutto, dalla musica (scritta dallo stesso Amenabar) alla fotografia, completano un quadro che fa tornare alle sensazioni che si provavano nei vecchi film anni quaranta, film cattivi e pieni di inquietudine che osavano scavare veramente nell'animo umano. Nonostante la recentissima età, il video delude le aspettative per via dell'utilizzo di un master poco definito (addirittura sfocato in alcune circostanze) e da una nitidezza che viene spesso messa in difficoltà da alcuni problemi di compressione durante le scene più scure e da una resa dei neri non del tutto ottimale. Tutto ciò può comunque essere in parte giustificato da una scelta fotografica molto particolare e atta a calare lo spettatore nelle ambientazioni del film (ad onor del vero la qualità video ci aveva deluso anche al cinema). La resa cromatica è molto spenta e tendente alle tinte più "tristi" come il grigio o il marrone. Il contrasto non è particolarmente deciso e la luminosità leggermente eccessiva. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è apparentemente "tranquillo", ma riserva invece delle grandi sorprese che si traducono in prorompente dinamica e perentori aumenti di volume e interventi puntuali e quanto mai efficaci dei diffusori posteriori. Il fronte anteriore è ben separato (specie durante la riproduzione musicale) e i dialoghi sono chiari e ben focalizzati sul centrale (che si fa carico della maggior parte del lavoro). Sul fronte dei contenuti speciali troviamo 2 trailer italiani, 2 originali e un backstage di 12 minuti doppiato o sottotitolato in italiano.

- Nicole Kidman tiene la prima volta il fucile con impugnatura destrorsa, poi mancina, poi nuovamente destrorsa per concludere con un'altra impugnatura mancina: donna-soldato o svista del regista?
- Nella scena in cui la mamma irrompe nella stanza del piano con il fucile, è visibile per pochi attimi un cameraman riflesso sullo specchio.
- Quando madre e figli sono a tavola, i loro bicchieri sono pieni d'acqua nelle scene a campo largo ma sono vuoti nei primi piani, e di nuovo pieni nella scena successiva, di nuovo a campo largo. Misteri delle inquadrature!

Eyescreen Home Video

THE SCORE

THRILLER

Regia: Frank Oz
Cast: Robert De Niro, Edward Norton, Marlon Brando, Angela Bassett
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese (con sottotitoli in italiano) Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 7

Nick (R. De Niro) è uno specialista in grossi colpi a spese di casseforti ben fornite. Nick ha sempre saputo mettere a profitto la freddezza, la preparazione fisica, psichica e professionale, nonché l'ottima conoscenza del territorio per tirarsi fuori dalle situazioni più intricate e pericolose.
Egli è però consapevole che la corda non si può tirare oltre un certo limite e quindi medita di ritirarsi per dedicarsi a tempo pieno al suo club di musica jazz a Montreal, che non è solo una comoda copertura, ma si inserisce perfettamente in un progetto di vita "normale" dove tutto può iniziare da capo, anche in campo sentimentale. Così, quando il suo amico e agente Max (M. Brando) gli propone un grosso colpo da realizzare nella "sua" Montreal, la prima reazione è di netto rifiuto. Però il piano è valido e può contare sull'insostituibile apporto di Jack (E. Norton) che, fingendosi un subnormale, si introduce nel sorvegliatissimo palazzo della dogana di Montreal, dove tutti lo ritengono un ragazzo delle pulizie molto "semplice" e bisognoso di affetto e di cure. La posta in gioco è uno scettro francese del XVI secolo dall'inestimabile valore, che non potrà essere trafugato senza l'aiuto di Nick. Il piano è di difficile attuazione, ma non saranno solamente gli ostacoli dei dispositivi di sicurezza a complicare il tutto... Il video si rivela un po' al di sotto delle nostre aspettative, non convincendo appieno per quanto riguarda definizione e nitidezza, soprattutto considerato che la pellicola è molto recente. La resa cromatica è invece naturale ed equilibrata, mettendo in luce una saturazione ottimale. L'audio Dolby Digital 5.1 riproduce con dettaglio i dialoghi del film, mostrandosi a suo agio anche nella riproduzione della gradevole e raffinata colonna sonora.

■ Un classico: durante il primo incontro tra De Niro e Brando, nel bar del primo, il livello del whisky nel bicchiere di De Niro si alza e si abbassa indipendemente da quanto lui beva.

Medusa Home Entertainment

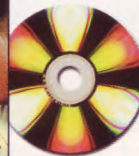
VITTIME DI GUERRA

DRAMMATICO

Regia: Brian De Palma
Cast: Michael J. Fox, Sean Penn, John C. Reilly, Thuy Tu Le, Don Harvey
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Francese, Spagnolo e Ted. Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 8
DVD 8

Basato su una storia vera, questo film di Brian De Palma, prende luogo durante la guerra del Vietman e vede protagonista il soldato Michael J. Fox e il comandante in capo (il sergente Meserve) Sean Penn. Durante un pattugliamento, in cui cadono in un agguato e vengono uccisi alcuni della squadra, i soldati decidono di rapire, violentare e, infine, uccidere una ragazza vietnamite per vendetta.
Il soldato Eriksson (Fox), che non ha voluto partecipare all'atto criminale, cerca di mantenersi lucido e di trovare un senso di giustizia nel caos della guerra. Per questa pellicola, impostata tutta su termini morali, il *maestro* De Palma ha volutamente cercato di riportare immagini forti e realistiche, limitando al minimo gli interventi tecnico-virtuosistici, pur lasciandoci però alcune sequenze da cineteca (come quella in cui Fox cade solo con le gambe in un cunicolo sotterraneo nemico).
Il video denota in parte il peso degli anni per via dell'utilizzo di un master non totalmente perfetto e che si ripercuote sulla definizione - piuttosto buona in primo piano, mentre non ci soddisfa del tutto sugli sfondi - e sulla nitidezza - a causa di una perenne grana di fondo che affligge la pellicola e che diventa alquanto fastidiosa durante le scene più scure. La resa cromatica è tipica dei film bellici e tendente alla saturazione in più di una circostanza. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato Surround riflette le caratteristiche salienti delle incisioni matriciali, con un apporto prevalente del canale centrale che si fa carico della riproduzione dei dialoghi e di molti degli effetti di scena e spesso anche musicali. La traccia inglese Dolby Digital 5.1 gode inevitabilmente di maggiore separazione, dettaglio, respiro e dinamica. Per quanto riguarda i contenuti speciali vi segnaliamo la presenza dello speciale "La guerra di Eriksson" con interviste a Michael J. Fox della durata di 18 minutim il dietro le quinte di 31 minuti, 5 scene eliminate e il trailer cinematografico.

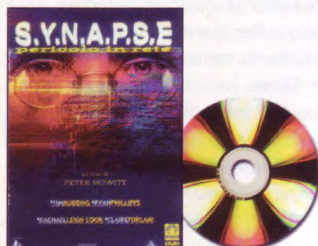
Columbia TriStar Home Video

S.Y.N.A.P.S.E. PERICOLO IN RETE

AZIONE

Regia: Peter Howitt
Cast: Ryan Philippe, Tim Robins, Rachael Leigh Cook, Claire Forlani
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 25,77 Euro

FILM	6
DVD	8

Il sogno di un giovane programmatore, poter lavorare per una potente società di software, diventa un incubo quando scopre che alla base del successo di tale società si cela un orribile segreto. S.Y.N.A.P.S.E è il primo sistema di comunicazione globale via satellite.
Il suo sviluppo ed il suo sfruttamento assicureranno per decenni, enormi guadagni alla N.U.R.V., l'azienda della "new economy" che ne sta curando la realizzazione. E questo dovrà avvenire a tutti i costi, perché il futuro non si può fermare e la ricerca deve andare avanti. Il video denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master recente, pulito e molto definito. L'immagine riesce dunque a restituire un buon dettaglio sia in primo piano che sugli sfondi, grazie anche ad una nitidezza mai messa in crisi da grana o rumore di fondo e da artefatti digitali dovuti alla compressione Mpeg2. La resa cromatica è poco satura, fedele all'originale cinematografico e tipico dei film del genere, con un'esaltazione delle tinte primarie (rosso, blu, giallo, verde). L'audio italiano Dolby Digital 5.1 riflette in pieno le caratteristiche delle migliori incisioni multicanale di ultima generazione, soprattutto in termini di separazione e dinamica, mentre delude leggermente il respiro della traccia e l'estensione in frequenza (avremmo preferito un apporto ancora più incisivo in gamma bassa). Sono comunque piccoli particolari che non penalizzano più di tanto la resa complessiva. Sul fronte degli extra troviamo il documentario di 22 minuti "Individuare il codice", con interviste ai protagonisti e alla troupe, 8 scene tagliate, il video musicale "Everclear" in DD 2.0, i trailer italiano e originale.

- Quando il protagonista dice a Tina di creare un video con tutte le malefatte della società, lei fa un lavoro a regola d'arte. Poi, alla fine del film si scopre che anche Tina è complice di tutto, quindi ci chiediamo: per quale dannata ragione Tina si è presa la briga di farlo sul serio quel video? Così facendo è stata scoperta. Incongruenza.

Medusa Home Entertainment

THE MASK DA ZERO A MITO

COMMEDIA dts

Regia: Charles Russel
Cast: Jim Carrey, Peter Riegert, Peter Greene, Cameron Diaz
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0 con sott. in italiano
Prezzo: 19,99 Euro

FILM	7
DVD	7

Stanley Ipkiss (J. Carrey) è un romantico e sognatore impiegato di banca che trascorre una vita tranquilla in compagnia del suo fido cane Milo. Potrebbe essere definito come il prototipo del bravo ragazzo americano, sicuro che la lunga attesa sarà ricompensata dall'incontro di una donna speciale. Se poi questa figura femminile assume le non disprezzabili fattezze di Tina (C. Diaz), tanto meglio. Per Stanley, poco attrezzato per sostenere un ruolo capace di impressionare Tina, la visione sembrerebbe destinata a perdersi nelle nebbie dei sogni irrealizzabili, se nella sua vita non piombasse per incanto una maschera risalente alla civiltà vichinga che conferisce straordinari poteri a colui che la indossa. Avrà quindi tutti i mezzi possibili ed immaginabili per incantare la sua bella. Ma è questo ciò che realmente vuole? Il video è caratterizzato da una definizione molto deludente che rende l'immagine decisamente piatta. Il master utilizzato è lungi dall'essere soddisfacente ed in più di una circostanza si nota la fatidica patina di grana presente sui master in stato di conservazione molto approssimativo. La resa cromatica, dalla sua, appare poco naturale e pecca di precisione nei contorni, manifestando una saturazione troppo elevata. L'audio DTS, è assolutamente convincente e garantisce un ascolto coinvolgente e suggestivo. Segnaliamo l'elevato dettaglio, la buona ampiezza della scena sonora e l'ottima resa musicale della traccia. L'apporto di basse frequenze è rilevante e conferisce alla traccia un impatto spettacolare notevole. Tra i contenuti speciali, spiccano le interviste al cast, un "making of" di 3', un paio di scene eliminate ed il trailer cinematografico.

- La prima volta che Ipkiss parla a Tina, la sua cravatta è a posto. Al cambio di inquadratura è sulla spalla e poi di nuovo a posto.
- Quando Stanley torna a casa con la maschera e Milo gli chiede di lanciargli il frisbee, il telecomando si muove da solo a destra.
- Quando la Diaz canta, sul muro alle sue spalle è possibile notare l'ombra della "giraffa".

Cecchi Gori Home Video

ANCORA VIVO

WESTERN

Regia: Walter Hill **Cast:** Bruce Willis, Bruce Dern, Christopher Walken, Alexandra Powers **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 14,99 Euro

A Jericho, una piccola cittadina texana ai confini con il Messico, tutto sembra calmo ed avvolto in un silenzio irreale. Come nella prima guerra mondiale il tempo trascorreva in trincea scosso dagli inutili assalti, così a Jericho le scaramucce tra le due bande di gangster presenti nel paese fantasma, nell'epoca del Proibizionismo, segnano una vita altrimenti immobile. Fino a che John Smith (B. Willis), un pistolero sconosciuto di passaggio nella cittadina, si accinge a sfruttare le opportunità offerte dalla rivalità tra le due gang per fare un bel gruzzolo, e non solo... Il video presenta una definizione piuttosto bassa, ma soprattutto una costante grana che compromette la nitidezza dell'immagine. L'audio è coinvolgente e sufficientemente spettacolare, artefice di un fronte sonoro dettagliato e ben separato. Fra gli extra segnaliamo un "making of" di 4' e alcune interviste agli attori protagonisti ed al regista coin sottotitoli in italiano per entrambi.

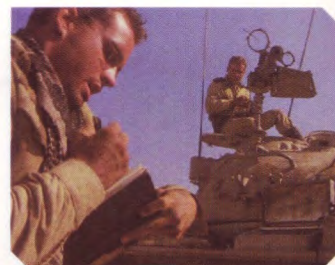
FILM 5
DVD 6

BELVA DI GUERRA

AZIONE

Regia: Kevin Reynolds **Cast:** George Dzundza, Jason Patric, Steven Bauer **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

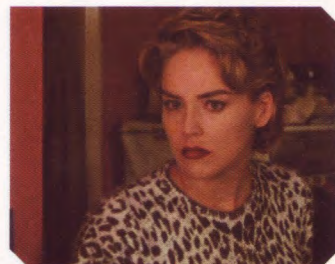
Un carro armato russo semina morte e distruzione negli sperduti villaggi del deserto afgano. Dalle vette delle aspre montagne, i mujaheddin seguono il carro e, nonostante lo scarso ed antiquato arsenale a loro disposizione, meditano un agguato, desiderosi di vendicare la morte della loro gente e d'eliminare l'invasore... Un film schierato e molto "americano", ma dotato di buon ritmo e di una sceneggiatura efficace. Il video denota l'utilizzo di un master pulito ed in buone condizioni. L'immagine presenta una definizione soddisfacente che si mantiene costante anche sui secondi piani. La resa cromatica è piuttosto naturale, sebbene in alcune circostanze possa sembrare leggermente satura. L'audio garantisce una buona naturalezza nella riproduzione dei dialoghi, con un fronte sonoro sufficientemente ampio e non eccessivamente chiuso sul canale centrale. Gli extra sono decisamente scarsi: filmografie e due trailers di altri titoli Columbia.

FILM 7
DVD 7

DIABOLIQUE

THRILLER

Regia: Jeremiah Chechick **Cast:** Sharon Stone, Isabelle Adjani, Chazz Palmintieri, Kathy Bates **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese e Francese Dolby Digital 5.1

Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

Unite da un patto d'odio, due insegnanti affogano un uomo, marito dell'una e amante dell'altra, che le tiranneggia, e ne buttano il corpo in una piscina dove misteriosamente scompare. Remake di "I Diabolici" (1954) di Clouzot, con l'azione trasferita nei dintorni di Pittsburgh, è una deprimente e indigesta manipolazione di bassa cucina, puntata banalmente sul sex-appeal delle due protagoniste.
Il video presenta una definizione abbastanza buona, soprattutto in primo piano, mentre gli sfondi risultano molto meno dettagliati e leggermente sfocati. I colori privilegiano le tinte più cupe per calare al meglio lo spettatore nelle atmosfere "thriller" del film. L'audio italiano si caratterizza per l'ottima separazione e il respiro della traccia, in grado di mettere in risalto la bella colonna sonora. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo un dietro le quinte della durata di 5 minuti sottotitolato in italiano e il trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 7

GODZILLA - *SUPERBIT*

FANTASCIENZA

Regia: Roland Emmerich **Cast:** Matthew Broderick, Jean Reno, Maria Pitillo, Hank Azaria **Video:** 2.40:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1, Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

Benché questo titolo sia già apparso in DVD nell'aprile 1999, e nonostante le differenze siano tutte nelle caratteristiche tecniche, vale la pena ricordare brevemente la trama, che si discosta leggermente dalle origini orientali dell'abnorme rettile bipede: dagli errori (orrori) della sperimentazione nucleare prende vita una creatura gigantesca, metà lucertola metà dinosauro, capace di partenogenesi e con una spiccata passione per la città di New York. L'uomo dei vermi (Matthew Broderick), uno scienziato specializzato nelle mutazioni dovute al nucleare, si ritrova così catapultato nella Grande Mela ad affrontare il "lucertolone" di 100 metri. Questa edizione Superbit gode di un'immagine assolutamente superlativa, con un grande dettaglio e di un audio DTS italiano di grande impatto e da vero disco demo. Naturalmente non è presente alcune extra, ma la qualità video e audio sono decisamente superiori alla versione originale.

FILM 5
DVD 10

I CAVALIERI CHE FECERO L'IMPRESA

DRAMMATICO

Regia: Pupi Avati **Cast:** Edward Furlong, Raoul Bova, Thomas Kretschmann, Marco Leonardi **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1

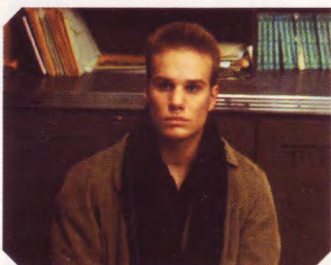
FILM 7
DVD 8

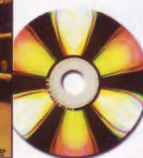
La Sacra Sindone ha custodito le spoglie mortali di Gesù Cristo: questa reliquia è ambita, per opposte ragioni, sia da un gruppo di felloni della corte del Re di Francia, sia da un manipolo di cinque cavalieri che vogliono sottrarre a quella banda di traditori il sacro sudario ed il potere che gli è legato. Ebbene, le vite dei cinque eroi usciranno da questa impresa profondamente trasformate...
Il video è caratterizzato da una definizione soddisfacente solo sui primi piani, dal momento che nelle inquadrature a lungo campo emergono delle evidenti difficoltà nella ricostruzione tridimensionale dell'immagine. La resa cromatica è nel complesso piuttosto naturale. Il dettaglio, la pulizia e la separazione del fronte principale sono le caratteristiche migliori della traccia audio italiana. Per quanto conerne gli extra, al contrario, non troviamo nulla di particolare menzione: sono presenti esclusivamente due trailer di titoli Columbia.

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

I GLADIATORI DELLA STRADA

AZIONE

Regia: Rowdy Herrington **Cast:** Cuba Gooding Jr., Robert Loggia, Jon Seda, James Marshall **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 5
DVD 6

Trasferitosi col padre in un quartiere malfamato della zona sud di Chicago, a seguito della sfortuna del genitore, il liceale Tommy Riley si trova spaesato e senza amici nel nuovo ambiente, alle prese col teppismo quotidiano di coetanei neri e bianchi. Già campione di pugilato nella squadra di provenienza, Tommy ha ben presto occasione di misurarsi con questi ultimi, guadagnandosene l'amicizia. Il ragazzo viene notato da Pappy Jack, un losco individuo che recluta giovani per gli incontri illegali di pugilato organizzati dallo spregiudicato Jimmy Horn, un ex lottatore... Il video garantisce una più che discreta definizione (specie in primo piano) e una nitidezza quasi mai messa in difficoltà da rumore video di fondo.
Ciò è dovuto in parte all'ottimo stato di conservazione del Master originale. L'audio italiano presenta una buona separazione, nonostante il grosso carico di lavoro riservato al canale centrale.

Columbia TriStar Home Video
Prezzo: 28,35 Euro

IGNITION

THRILLER

Regia: Yves Simoneau **Cast:** Bill Pullman, Lena Olin, Colm Feore, Nicholas Lea **Video:** 1.77:1 anamorfico **Audio:** Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 8

Connor Gallagher è un ufficiale del corpo degli U.S. Marshals con alle spalle numerose grane disciplinari dovute ai suoi frequenti "colpi di testa" e all'uso di sostanze antidepressive. Viene così "declassato" ed assegnato alla scorta di un giudice federale. Ma la situazione è meno calma del previsto: il processo che il giudice sta presiedendo coinvolge infatti i vertici dell'esercito degli Stati Uniti in un giro di corruzione e di finanziamenti illeciti. E ciò non è che la punta dell'iceberg, in quanto toccherà al nostro eroe sventare il complotto tramato contro il Presidente degli Stati Uniti. Il video si fa apprezzare per la discreta definizione, che si mantiene più che sufficiente anche sui secondi piani. L'audio garantisce un elevato coinvolgimento, rivelandosi apprezzabilmente dinamico e spettacolare. Buono il dettaglio e la resa musicale. I contenuti speciali scarseggiano: troviamo infatti unicamente il trailer cinematografico e le biografie di attori e regista.

CVC Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

IL MARATONETA

THRILLER

Regia: John Schlesinger **Cast:** Dustin Hoffman, Roy Scheider, Laurence Olivier **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese e Spagnolo Dolby Digital Mono, Inglese DD 5.1

FILM 8
DVD 8

Babe e Doc Levi sono fratelli, ma, come spesso accade, non si direbbe, considerate le loro evidenti diversità. Babe è un laureando in Storia che segue le orme di suo padre, uno storico di fama mondiale, inquisito durante il maccartismo e perseguitato sino ad essere costretto al suicidio. Doc, atletico e ricco uomo d'affari, è in realtà un corriere di un'organizzazione criminale nazista, custode di un tesoro in brillanti estorto ai prigionieri ebrei nei campi di concentramento dall'infame aguzzino Szell. Il fratello di quest'ultimo è emigrato negli Stati Uniti ed è a capo del traffico di diamanti, ma morendo in un incidente stradale mette in moto una dannata caccia al tesoro senza esclusione di colpi. Ma il maratoneta Babe sa che deve stringere i denti e portare a termine la sua lunga corsa. A parte le sequenze poco luminose, la resa video è pulita e di buona qualità. L'audio si rivela piuttosto chiaro ed equilbrato. Molto buoni gli extra con un "making of" di 20'.

Paramount Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

LA MASCHERA DI ZORRO - *SUPERBIT*

AVVENTURA

Regia: Martin Campbell **Cast:** Anthony Hopkins, Antonio Banderas, Catherine Zeta-Jones **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0 Surround

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Ennesima rivisitazione filmica per l'eroe mascherato più famoso dell'America Latina: questa volta tocca al bel Banderas e alla splendida Zeta-Jones reinverdire i fasti del suo mito. Messico, anno 1821. La dominazione spagnola in California è agli sgoccioli e Zorro rappresenta la speranza di giustizia per il popolo oppresso. Il perfido Don Rafael, ultimo governatore spagnolo, prima di lasciare definitivamente il paese vuole distruggere Zorro, dopo aver provocato la morte della moglie Doña Esperanza e rapito la figlia Helena. Ma Zorro non è morto e soprattutto non è morto il suo mito, che, vent'anni dopo, fa di un furfante ubriacone l'emulo delle sue gesta. Il video è caratterizzato da una definizione fuori dal comune e da una nitidezza molto elevata. I miglioramenti rispetto alla Collector's Edition sono tangibili. L'utilizzo della codifica DTS ha ulteriormente giovato alla traccia, dotata di una pulizia e di un'estensione in frequenza ineccepibili.

FILM 7
DVD 10

LUCE DEI MIEI OCCHI

DRAMMATICO

Regia: Giuseppe Piccioni **Cast:** Sandra Ceccarelli, Luigi Lo Cascio, Silvio Orlando, Barbara Valente **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1

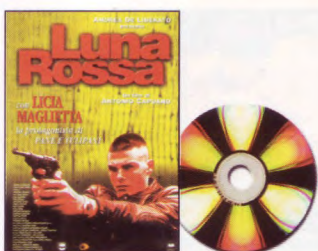
Medusa Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

Antonio è un autista, uno che è in continuo movimento ma che non approda in nessun luogo. Sono i suoi clienti a decidere la destinazione, clienti che parlano di sé, della propria vita e usano la Mercedes di Antonio come un confessionale. Maria, come Antonio, non è di Roma, non ricorda neanche come ci è arrivata e perché. È passato tanto tempo, ma non può non ricordare che ad un certo punto della sua vita c'è stato un uomo e quest'uomo è sparito nel nulla lasciandole Lisa. Lisa vive in un mondo tutto suo e vorrebbe che sua madre fosse migliore...
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recente e molto pulito, in grado di restituire un'immagine sempre molto definita e dettagliata. L'audio italiano non è spettacolare, ma assolutamente in linea con il genere di film. Per gli extra, troviamo uno speciale di 14 minuti, un backstage di 6 minuti, 5 scene inedite, il trailer cinematografico e le biografie/filmografie degli attori principali.

FILM 6
DVD 8

LUNA ROSSA

DRAMMATICO

Regia: Antonio Capuano **Cast:** Carlo Cecchi, Licia Maglietta, Toni Servillo **Video:** 1.77:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1

CVC Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

Nell'atmosfera crepuscolare di un entroterra campano, due clan di camorristi si scontrano per il dominio del territorio. Là dove i valori della vita vengono quotidianamente negati, solo la morte diventa protagonista, fino all'eliminazione fisica di tutti i componenti delle bande. Allora anche una canzone dolce e solare come "Luna rossa" può diventare l'ultimo saluto alla vita. Benché possa apparire un po' troppo pervaso da atmosfere da tragedia greca, in ultima analisi il film descrive realisticamente le desolanti vicende della criminalità organizzata. Il video non soddisfa affatto, principalmente per due motivi: il primo è la scarsa definizione e il secondo per la presenza costante di una grana "formicolante". L'audio Dolby Digital 5.1 fa il suo dovere, dando il meglio di sé durante la riproduzione musicale. I contenuti speciali sono piuttosto deludenti e si riducono al classico trailer cinematografico e alle biografie di attori e regista.

FILM 6
DVD 6

MATRIX - LA CREAZIONE DI UN MITO

DOCUMENTI

Regia: Josh Oreck **Cast:** / **Video:** 1.33:1 anamorfico **Audio:** Inglese Dolby Digital 5.1

Warner Bros Home Video
Prezzo: 15,44 Euro

Avete visto e rivisto il DVD di "Matrix" fino a consumarlo, avete voglia di conoscere tutti i segreti della saga? Bene: allora non potete rinunciare a questo DVD documentario interamente dedicato al cyber-thriller che ha rivoluzionato il modo di concepire il cinema moderno, proiettandolo verso nuove dimensioni. Scene inedite tratte dal film originale e riflessioni esclusive di coloro che hanno vissuto la creazione di "Matrix". Il video essendo un documentario non può di certo essere confrontato con la qualità dei master cinematografici, ma denota comunque complessivamente una qualità più che sufficiente. L'audio Dolby Digital 5.1 unicamente in inglese (sono comunque presenti i sottotitoli in italiano) presenta i dialoghi sul centrale e le musiche di sottofondo sugli altri canali. Presenti anche dei contenuti speciali quali il backstage "Che c'è in arrivo?" riguardante i due nuovi episodi della saga e lo special "C'è dell'altro", dedicato al montaggio.

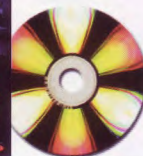
FILM 8
DVD 8

IL MESTIERE DELLE ARMI

DRAMMATICO

Regia: Ermanno Olmi **Cast:** Hristo Jivkov, Sergio Grammatico, Dimitar Ratchkov, Dessy Tenekedjieva, Sandra Ceccarelli **Video:** 1.77:1 **Audio:** Dolby Digital 5.1

FILM 8
DVD 8

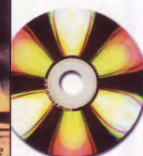
"Il mestiere delle armi" di Ermanno Olmi non è certamente un lavoro di facile assimilazione, come un po' tutto il suo cinema. Il regista rimane comunque una delle figure più significative della nostra cinematografia. Questo film si avvale di una struttura narrativa complessa, che sembra riallacciarsi al cinema di ricostruzione storica regalatoci in passato da Rossellini e Bresson, e può contare anche su un'attenta scelta delle scenografie e su inquadrature dalla bellezza sconcertante. Vi si raccontano gli ultimi giorni di vita e la morte di Giovanni dalle Bande Nere (ucciso a tradimento a soli 28 anni), capitano di ventura al servizio di Papa Clemente VII durante la campagna contro i Lanzichenecchi di Carlo Romano V.
Il DVD presenta immagini video di qualità altalenante tra le riprese in esterni, nelle quali la resa cromatica è pressoché perfetta, ed altre girate in interni di notte con alcuni antefatti di compressione. Efficace l'audio nelle scene di battaglia.

Multimedia San Paolo
Prezzo: 23,18 Euro

IL PRINCIPE DELLE MAREE

COMMEDIA

Regia: Barbra Streisand **Cast:** Barbra Streisand, Nick Nolte, Blythe Danner, Kate Nelligan **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 7
DVD 7

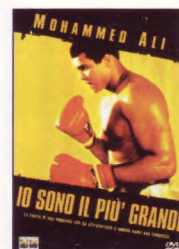
Una rinomata psichiatra convoca il fratello di una sua paziente per cercare di capire i motivi che hanno portato la donna a tentare il suicidio. Inizia così un inquietante viaggio in un mondo di ricordi rimossi e di infanzia perduta, che consentirà a ciascuno dei due di fare sorprendenti scoperte su se stessi. Il loro antagonismo pian piano aprirà la strada all'amore... 7 Nomination all'Oscar per una commovente storia tratta dal best-seller di Pat Conroy.
Il video si presenta con un video non proprio in perfette condizioni, afflitto (specie nelle scene iniziali) da qualche graffio e punto nero di troppo e che non riesce a restituire un'immagine molto definita. La nitidezza è penalizzata da una leggera grana di fondo, quasi perenne. L'audio italiano si rivela sorprendente e gode di una discreta separazione, di respiro e di un'ampia estensione in frequenza. Miseri i contenuti speciali: troviamo i trailer e le filmografie del regista e del cast.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28.35 Euro

IO SONO IL PIU GRANDE

DRAMMATICO

Regia: Tom Gries, Monte Hellman **Cast:** Muhammad Ali, Robert Duvall, Roger E. Mosley, James Earl Jones **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Ted. Dolby Digital Mono

FILM 6
DVD 6

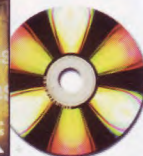
La vita di Cassius Clay, che ha cambiato nome in Muhammad Ali dopo aver abbracciato la fede islamica, viene riportata abbastanza fedelmente in questo film diretto da Tom Gries, che morì durante le riprese e fu sostituito da Monte Hellman. Nel montaggio sono state incluse molte interessanti immagini estratte da reali incontri di boxe tenuti dal grande campione, che ne mostrano tutta l'abilità nella 'noble art'. Nel cast, in cui risaltano i nomi di Ernest Borgnine, Robert Duvall e James Earl Jones, troviamo un volto noto al pubblico televisivo per la sua partecipazione nella serie "Magnum P.I." nel ruolo di "TC": si tratta di Roger E. Mosley, che qui interpreta Sonny Liston, uno degli avversari che Ali affrontò nel corso della sua lunga carriera. L'audio non è certamente nel formato multicanale: il dual mono con cui è stato realizzato, non è particolarmente trascinante. Poco rilievo ai contenuti speciali, che includono due soli trailer.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

JUVENTUS - ONE CENTURY OF EMOTIONS

DOCUMENTI

Regia: / **Cast:** / **Video:** 4:3 **Audio:** Dolby Digital 2.0

FILM 8
DVD 7

Il menù principale ci informa che il DVD è diviso in quattro sezioni principali, vale a dire "La Juventus nella storia", "I grandi match", "I campioni" e "Le grandi vittorie nel mondo". La prima, per facilitarne la visione, è a sua volta cronologicamente suddivisa in sei capitoli: si parte naturalmente dalla fondazione, avvenuta nel 1897 (lo sapevate che la prima casacca della Juventus era rosa?), fino ad arrivare ai giorni nostri, attraverso filmati sportivi di notevole interesse, inframmezzati da brevi spezzoni di storia d'Italia che permettono di inquadrare correttamente i vari periodi storici. La scelta delle immagini denota una grande cura nella realizzazione; lo stile, sobrio ma non serioso, né tanto meno enfatico, rende il capitolo storico (probabilmente il migliore di tutto il DVD) assai godibile.
Nella seconda parte sono contenute le sintesi di alcune tra le partite più rappresentative degli ultimi anni.

Logos TV
Prezzo: 25,77 Euro

TIGERLAND

DRAMMATICO

Regia: Joel Schumacher **Cast:** Colin Farrell, Clifton Collins Jr., Matthew Davis, Shea Whigham, Tom Guiry, Cole Hauser **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1

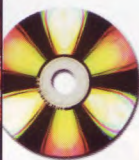
Medusa Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

A Fort Polk, in Louisiana, il plotone di fanteria della "Compagnia A" sta entrando nell'ultima fase di addestramento prima della partenza per il Vietnam. Ognuno dei protagonisti sfida a modo suo lo spettro dei combattimenti che dovrà presto affrontare. Fra tutti, spicca Roland Bozz, che dopo esser uscito dalla prigione della base vuole lasciare l'esercito. Per raggiungere lo scopo egli organizza azioni di protesta. Il video è di difficile giudizio per via della scelta fotografica effettuata dal regista ed indirizzata, non tanto ad una qualità da riferimento, quanto piuttosto a creare un'ambientazione che permettesse di dare alla pellicola (e di conseguenza allo spettatore) l'idea di precarietà tipica di un'ambientazione bellica. L'immagine è quindi volutamente afflitta da rumore video e grana di fondo. L'audio italiano, nonostante codificato in Dolby Digital 5.1, fa in realtà praticamente uso quasi esclusivo dei 3 canali frontali. Molto ricchi gli extra.

FILM 7
DVD 8

MILAN - ONE CENTURY OF EMOTIONS

DOCUMENTI

Regia: / **Cast:**/ **Video:** 1.33:1 **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0

Logos TV
Prezzo: 20,61 Euro

Baresi, Maldini, il golden boy Rivera, i tre olandesi delle meraviglie e il leggendario Gre-No-Li: c'è proprio tutto in questo DVD commemorativo della gloriosa squadra rossonera, a due anni dal centenario. In un momento di profonda crisi per i colori della squadra di Via Turati potrete rivivere, consolandovi, i momenti chiave della storia della squadra, magari alleviando, anche se solo per poco, la sofferenza per le difficoltà attuali. Graficamente questo DVD si fa notare per la discreta qualità delle immagini, molte ovviamente restaurate, nelle quali però alcune volte si notano gli effetti della compressione digitale, soprattutto sugli sfondi, spesso poco definiti. L'audio in Dolby Digital 2.0, è funzionale al genere di DVD, ben separato ed esteso in frequenza. Molto d'effetto il menu, che ripropone i colori sociali milanisti. Peccato per la mancanza di qualsivoglia extra. In ogni caso un buon DVD che farà la felicità di ogni tifoso rossonero!

FILM 8
DVD 7

SESSION 9

THRILLER

Regia: Brad Andersonn **Cast:** David Caruso, Peter Mullan, Brendan Sexton III **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

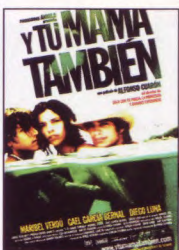
CDI Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

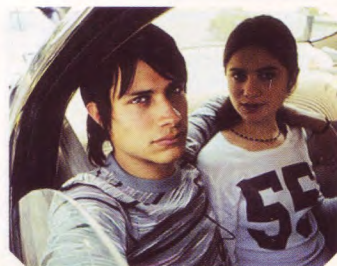
Un thriller dove si indaga nella psiche dei personaggi, seguendo un sentiero già tracciato da molti classici, e dove la mente, più che l'occhio, contribuisce ad aumentare l'adrenalina nello spettatore. Il regista Brad Andersonn, non ha alcun bisogno di affidarsi a scene truculente o smembramenti vari, piuttosto utilizza al meglio la telecamera per esplorare la psiche umana. Gran parte del successo è comunque dovuta all'incredibile atmosfera in cui è ambientata la pellicola: il manicomio di Danvers (nel Massachusetts), una struttura di fine Ottocento, abbandonata nei primi anni Ottanta, dall'aspetto decisamente tetro, in grado di creare ansia al solo guardarla. Il video si caratterizza per un'immagine molto definita, dettagliata e pulita. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 sorprende per l'utilizzo continuo e azzeccato di tutti i diffusori. Per gli extra segnialiamo i due trailer, le interviste agli attori e un backstage di 6 minuti.

FILM 6
DVD 8

Y TU MAMA TAMBIEN

COMMEDIA

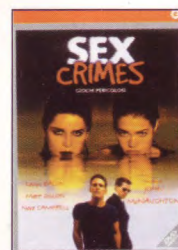
Regia: Alfonso Cuaron **Cast:** Diego Luna, Gael Garcia Bernal, Maribel Verdu, Diana Bracho **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano e Spagnolo Dolby Digital 5.1

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: versione noleggio

Il mondo di Tenoch e Juan, socialmente agli antipodi uno dall'altro, è invece molto simile generazionalmente. A diciassette anni il sesso come atto è ancora tra il ludico e l'esplorativo, ed è vissuto in maniera ossessiva e monotematica.
Il video colpisce per la qualità d'immagine in grado di restituire un'elevata definizione e un dettaglio insospettabile per un film sulla carta "low budget". La nitidezza, grazie allo stato di conservazione del master, unitamente al buon lavoro di compressione effettuato dai tecnici in fase di authoring è ottima. La resa cromatica è poco satura e piuttosto spenta, tipica di pellicole del genere e in grado di calare lo spettatore nelle ambientazioni alla "real TV". Perfetto l'equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 non fa gridare al miracolo, ma è comunque chiaro, pulito e separato. L'estensione in frequenza garantisce degli alti sempre cristallini, mentre la gamma bassa è "latitante".

FILM 6
DVD 8

SEX CRIMES — THRILLER

Regia: John McNaughton **Cast:** Kevin Bacon, Matt Dillon, Neve Campbell, Denise Richards, Theresa Russel **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0 con sottotitoli

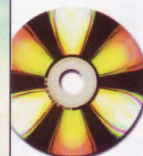
FILM 6
DVD 8

Kelly Van Ryan (D. Richards) è un'affascinante "cerbiatta" dell'alta società di Blue Bay e non vuole saperne di essere rifiutata proprio dal suo giovane e prestante insegnante Sam Lombardo (M. Dillon). Ferita nell'orgoglio e con la complicità di una sua compagna di liceo (N. Campbell), organizza una messa in scena per incastrare Sam, accusandolo di violenza sessuale. Ma una volta nell'aula giudiziaria, il suo piano traballerà e risulterà chiaro come le cose non siano andate proprio come voleva far credere... Il video mette in mostra un dettaglio apprezzabile ed una nitidezza complessiva più che sufficiente. La resa cromatica si rivela naturale, con una certa precisione nei contorni. L'audio Dolby Digital 5.1 presenta un dettaglio ed una spazialità notevoli, nonché una dinamica ed un'estensione in frequenza elevate. Gli extra sono piuttosto deludenti: troviamo solo il trailer cinematografico.

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 14,99 Euro

SPOT — COMMEDIA

Regia: John Whitesell **Cast:** David Arquette, Michael Clarke Duncan, Leslie Bibb, Angus T. Jones **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Olandese Dolby Digital 5.1

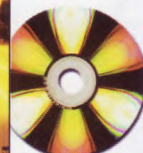
FILM 5
DVD 8

Un abilissimo cane poliziotto, l'agente 11, danneggia i traffici di droga di una potente organizzazione mafiosa capeggiata dal boss Sonny Talia, il quale decide di far uccidere il cane dal suo miglior killer: Gino. Il cane riesce a fuggire e si rifugia a casa dell'ignaro Gordon (David Arquette). Gordon decide di tenerlo per accontentare il figlio della bella (anzi bellissima! N.d.R.) vicina/single Stephanie (Leslie Bibb) e fare così colpo su di lei. Il video colpisce sin dalle prime scene per la qualità del master utilizzato, caratterizzato da un'immagine estremamente pulita e definita. L'audio è anch'esso molto buono e caratterizzato da una separazione curata, in cui i canali frontali intervengono nel riprodurre la colonna sonora con ampio respiro e coinvolgimento. Numerosi e simpatici gli extra: troviamo il commento del regista (purtroppo non sottotitolato), "I vincitori del concorso di trucchi canini", il video dei Vitamin C e il trailer cinematografico.

Medusa Home Entertainment
Prezzo: 23,19 Euro

THE DAY AFTER — DRAMMATICO

Regia: Nicholas Meyer **Cast:** Jason Robards jr., Jobeth Williams, Steve Guttenberg, John Cullum **Video:** 1.78:1 letterbox **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 1.0

FILM 8
DVD 5

La Terza Guerra Mondiale è scoppiata. I più fortunati muoiono subito durante l'attacco nucleare, ma chi sopravvive è destinato a perire lentamente per le radiazioni e a vivere in un mondo in cui la luce del sole è oscurata da un manto nero. L'umanità è precipitata in un cupo medioevo, ma anche in queste condizioni può nascere una nuova vita, una nuova speranza. Il video oltre a non avere l'estensione anamorfica (il master è letterbox, costringendo i possessori di TV 16/9 a ricorrere allo "zoom"), si presenta pure con una qualità complessiva piuttosto scadente in termini di definizione e pulizia L'audio italiano è stato rimasterizzato (o rielaborato come riporta la fascetta) in Dolby Digital 5.1 e riesce a restituire una buona separazione ed estensione in frequenza.
L'apporto dei conteuti speciali si limita esclusivamente alla biografia di Jason Robards e di Nicholas Meyer.

CVC Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

UNA MOGLIE IDEALE — COMMEDIA

Regia: Mike Binder **Cast:** Mariel Hemingway, Mike Binder, Renée Humphrey **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 6
DVD 8

Marty Barnes, proprietario di una società immobiliare, è un po' stufo della vita sessuale con la moglie e decide così di proporgli un ménage a tre. Dopo vari tentennamenti la scelta cade su Diva, un ex assistente al college di Billy, il socio di Marty, che aveva fama di "dongiovanni". Superati i primi imbarazzi, nella moglie si risvegliano inaspettatamente istinti omosessuali... Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione e in grado di garantire una definizione elevata, non solo in primo piano, ma anche sugli sfondi.La resa cromatica è poco satura e fedele al master originale. L'audio italiano Surround è assolutamente funzionale al genere di film e soprattutto non fa troppo rimpiangere la mancanza di una traccia a 5.1 canali discreti. L'apporto di contenuti speciali è molto scarno e si limita alle biografie di cast e crew e alla solita gamma di trailer Cecchi Gori.

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 18,02 Euro

L'AUDIO MULTICANALE E LE CONSOLE

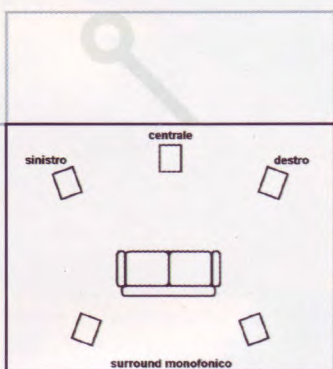
Questo mese Cinema in Casa vi spiega dettagliatamente quali sono le differenze tra i formati audio moderni. Un'occasione unica per decidere assieme qual è l'amplificatore più adatto alle vostre esigenze e quale meglio si confa' alle caratteristiche delle vostre nuove console 128 bit!

di Emidio Frattaroli

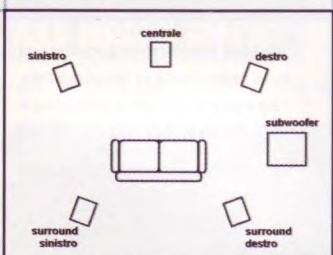
Nei primi anni '80 l'oggetto del desiderio di molti appassionati veniva utilizzato in modo molto diverso rispetto ad oggi. La limitata risoluzione video delle macchine di allora, la bassa qualità audio ed il fatto che venissero collegate a piccoli televisori, magari con schermi in bianco e nero e con audio scadente, limitava sicuramente il coinvolgimento che avrebbero potuto generare. Oggi la qualità audio/video raggiunta da macchine come Playstation 2, Xbox e Game Cube, consente di aumentare il coinvolgimento emotivo del videogiocatore quando viene utilizzato uno schermo di generose dimensioni ed un sistema audio multicanale. Fino a poco tempo fa l'audio a più canali era ad esclusivo appannaggio dei personal computers. EAX, A3D e Sensaura sono alcuni dei nomi di tecnologie di audio cosiddetto "posizionale" adoperate dai personal computers che, utilizzando 4 altoparlanti attorno al giocatore, modificano la riproduzione dei suoni in funzione delle situazioni di gioco. Ipotizziamo ad esempio di essere impegnati in una partita a Quake III mentre un nemico ci spara alle spalle: vi assicuro che il percepire il suono di un fucile esattamente da dietro, quando meno ve lo aspettate, è decisamente emozionante e molto lontano da quello che potrà offrirvi l'audio integrato nel televisore.

Eppure, mentre le schede audio per PC utilizzano, appunto, queste tecnologie e 4 o più uscite audio per altrettanti altoparlanti (disponibili sulle schede audio), macchine come PlayStation 2, Xbox e Game Cube dispongono soltanto di un'uscita stereofonica e un'altra di tipo digitale. La geniale particolarità delle nuove console è l'utilizzo dei sistemi di codifica multicanale del mondo Home Theater come Dolby Surround, Dolby Digital e DTS. Per sfruttare completamente l'audio generato dalle nuove console dovremo quindi dotarci di un amplificatore multicanale, dello stesso tipo utilizzato per applicazioni home theater. Per comprendere al meglio queste nuove potenzialità cerchiamo di analizzare in dettaglio i principali sistemi di codifica audio multicanale...

Due dei migliori amplificatori in commercio: il Kenwood 9995D e il Denon AVC-A11SR

Un buon amplificatore garantisce un audio coinvolgente ed entusiasmante, sia esso riferito ai film in DVD, sia ai videogames che ne fanno uso.

Disegno 1

I simboli

In questo box trovate tutti i loghi di riferimento audio, utilizzati nel mondo dell'Home Entertainment.

Disegno 2

Dolby Surround e Dolby Pro Logic

La prima vera codifica audio "di massa" utilizzata in ambito domestico è conosciuta con il nome Dolby Surround e deriva direttamente dal mondo cinematografico. La geniale tecnica matriciale elaborata dallo staff di Ray Dolby è in grado di "infilare" all'interno di una traccia stereofonica ben quattro canali distinti (disegno 1): centrale, destro, sinistro ed uno posteriore (surround mono). Le basi di funzionamento di questa codifica sono assolutamente analogiche e si basano esclusivamente sulle differenze di fase e livello tra i quattro canali che devono essere codificati. Se vogliamo, ad esempio, che un suono sia riprodotto principalmente dal canale centrale, basterà che questo suono sia modulato con la stessa intensità e con la stessa fase nei due canali stereofonici.
Purtroppo questa tecnologia ha tre principali limitazioni:

1- il canale surround é monofonico;
2- la risposta in frequenza del canale surround é compresa tra 100Hz e 7KHz (mancano quindi le frequenze più alte nel canale surround);
3- la separazione tra tutti i canali é limitata a circa 30 dB (è praticamente impossibile che un suono sia riprodotto esclusivamente da uno dei canali senza che "qualcosa" sia riprodotto anche dagli altri).

Se la codifica ha il nome di Dolby Surround, il processo di decodifica che permette di ricostruire i 4 canali iniziali ha il nome di Dolby Pro Logic.
Il fatto stesso di poter utilizzare come mezzo di trasporto un segnale stereofonico analogico, permette un numero di applicazioni molto vasto con un coinvolgimento già molto elevato. In realtà tutti i decoder Dolby Pro Logic, inseriti negli attuali amplificatori domestici, lavorano nel dominio digitale. Questo significa che il segnale stereo analogico che arriva all'amplificatore attraverso le due classiche spine RCA, viene digitalizzato prima di essere consegnato ai dispositivi che curano la decodifica. In seguito, i quattro canali che sono il frutto della decodifica, vengono di nuovo convertiti in segnale audio analogico. In realtà quindi, una connessione digitale tra la console e l'amplificatore porterebbe ad immaginabili vantaggi eliminando il processo di doppia conversione, da analogico a digitale e vice-versa.

Dolby Pro Logic II

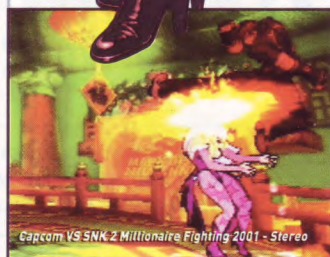
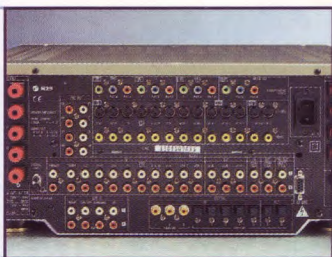
Mentre il "vecchio" Dolby Pro Logic indica soltanto il processo di decodifica del segnale codificato in Dolby Surround, con Dolby Pro Logic II il discorso si complica leggermente. Un amplificatore con decodifica Dolby Pro Logic II è in grado di decodificare il segnale Dolby Surround in maniera più efficiente rispetto al vecchio Pro Logic. Inoltre il Pro Logic II si riferisce ad un nuovo sistema di codifica, sempre di tipo matriciale, che è in grado di superare tutti i limiti che erano stati evidenziati dalla codifica in Dolby Surround. Infatti, l'audio codificato in Dolby Pro Logic II, permette di avere due canali surround stereofonici senza limitazioni in frequenza. Sono stati da poco tempo introdotti due titoli che sfruttano questa codifica sonora: Wipeout Fusion per Playstation 2 e Star Wars Rogue Leader per Game Cube. Entrambi denotano una "spazialità" sonora davvero di primo rilievo e riescono ad aumentare di molto il coinvolgimento del giocatore.

Dolby Digital 5.1

Anche questo sistema é nato per il cinema ed i miglioramenti rispetto alla codifica Dolby Surround sono evidenti. Innanzitutto si tratta di un sistema di codifica completamente digitale: i segnali audio vengono convertiti in dati digitali, successivamente elaborati e trasformati in un flusso unico con particolari caratteristiche che permetteranno al decoder di ricostruire i canali originari. I canali sono al massimo 5.1 (disegno 2): tre anteriori (centrale-destro-sinistro), due posteriori (destro e sinistro) e il sesto (quel ".1") é il canale per il subwoofer. Oltre alla presenza di un canale dedicato soltanto alle basse frequenze, i canali surround posteriori sono stereofonici e non c'è la limitazione in frequenza a 7 kHz della codifica Dolby Surround. L'unico problema del Dolby Digital (conosciuto anche come AC3, Audio Code 3) é che il segnale audio digitale é compresso in modo simile all'MP3. Se infatti volessimo inserire tutti e sei canali digitali senza alcuna compressione, su un DVD rimarrebbe poco spazio per le immagini. L'audio contenuto nella traccia AC3 5.1 viene trasformato in segnali digitali con un campio-

Capcom VS SNK 2 Millionaire Fighting 2001 - Stereo

SSX Tricky - DTS

WIPEOUT FUSION - Dolby Pro Logic II

Sfortunatamente, ancora non tutti i videogiochi sfruttano l'audio in DTS o Dolby Digital. Spesso, infatti, non vanno oltre la semplice stereofonia a due vie.

Apparentemente, la parte posteriore di un amplificatore, potrebbe "spaventare" l'utente meno esperto. Ma con un po' di pratica, si impara in fretta a distinguere facilmente i vari tipi di collegamento.

namento a 16 bit e 48 KHz, molto simile all'audio dei Compact Disc che invece vale 16 bit e 44.1 kHz; quindi il flusso di informazioni occuperebbe circa 4600 Kbps (16 x 48.000 x 6), circa la metà di quello disponibile sul DVD Video. Per questo motivo, i sei canali del Dolby Digital vengono compressi di un fattore che in media vale circa 10:1 riducendo la quantità di informazioni ad un valore di 384 Kbps oppure 448 Kbps (migliaia di bit per secondo). Inoltre, non bisogna dimenticare che Dolby Digital non significa sempre 5.1 canali. Esistono infatti DVD in AC3 a 2 canali stereo, a 2 canali con la codifica Dolby Surround (ai limiti del Dolby Surround si aggiungono i problemi derivanti dalla compressione), a 3 canali (destro, sinistro e posteriore mono), 4 canali e 5 canali (senza il canale per il sub woofer).

Dolby Digital Surround EX 6.1

Se "Guerre Stellari" nei lontani anni '70 era stato il lancio del sistema Dolby Surround, il film "Episodio I: La Minaccia Fantasma" segna l'ingresso di un'evoluzione del Dolby Digital. Con Surround EX s'intende, infatti, la presenza di un ulteriore canale centrale posteriore che aiuta notevolmente nella ricostruzione della scena sonora alle spalle degli ascoltatori (disegno 3).
La tecnica impiegata per inserire il settimo canale è la stessa del Dolby Surround, codificando il canale centrale posteriore all'interno dei canali posteriori surround con tecniche matriciali, con un valore di separazione limitato ma comunque pienamente sufficiente. Per ascoltare il canale centrale posteriore dovremo controllare che il nostro amplificatore disponga della decodifica Dolby Digital Surround EX 6.1 canali. Tanto per complicare ancora di più le cose, esiste un altro tipo di decodifica Surround EX che divide il segnale del canale centrale posteriore in due canali distinti: il nome della decodifica è chiamato THX Surround EX 7.1 canali.

DTS Coherent Acoustic 5.1

L'unica alternativa attuale al Dolby Digital nell'audio multicanale è rappresentata dalla codifica Digital Theather System, anche quest'ultima pensata per il cinema ed è stata introdotta con il film "Jurassic Park". Il nuovo sistema presenta una serie di vantaggi che lo pongono un gradino leggermente superiore rispetto al Dolby Digital sia per qualità che per possibilità operative. Il numero di canali a disposizione è lo stesso del Dolby Digital (disegno 2) ed anche in questo caso viene utilizzato un sistema di compressione simile all'MP3 che permette di risparmiare un certo quantitativo di spazio. Innanzitutto, le operazioni di trasformazione dell'audio in forma digitale vengono effettuati a 20 bit e 48 kHz; quindi la risoluzione delle informazioni digitali è leggermente superiore. La vera differenza rispetto al Dolby Digital risiede però nelle operazioni di compressione: il DTS adotta un fattore di compressione nettamente inferiore al Dolby Digital che in alcuni casi è responsabile di un sensibile miglioramento della qualità all'ascolto. Mentre il flusso Dolby Digital 5.1 vale 384 oppure 448 kbps (dipende dalle edizioni del DVD), il DTS si posiziona a 768 oppure 1536 kbps. Nelle migliori condizioni il DTS contiene un numero di informazioni che è circa tre volte quello del Dolby Digital. Inoltre, tutti gli ultimi titoli distribuiti da Electronic Arts per le nuove console supportano questo formato, generando degli effetti di panning davvero coinvolgenti, benché in parte "precalcolati".

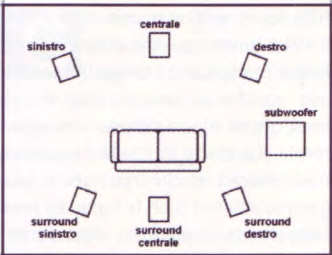
DTS ES 6.1

Spinti forse dalla necessità di rincorrere le nuove funzionalità introdotte dal sistema concorrente Dolby Digital Surround EX, anche DTS propone un canale centrale posteriore che porta il numero di canali disponibili a 6.1 (disegno 3).
In realtà questo canale aggiuntivo è disponibile in due differenti modalità.
La prima è del tutto simile a quella utilizzata per il Surround EX: il canale centrale posteriore viene inserito con tecniche matriciali all'interno dei due canali posteriori. Infatti sarà sufficiente dotarsi di un amplificatore abilitato alla decodifica Dolby Digital Surround EX per ascoltare anche il canale centrale posteriore DTS ES. Una seconda possibilità offerta dal sistema di codifica DTS inserisce i segnali digitali del canale posteriore aggiuntivo in una "zona" riservata del flusso digitale. In questo modo il canale posteriore centrale è assolutamente separato da tutti gli altri. Il nome del sistema è "DTS ES Discrete" e necessita di un amplificatore espressamente predisposto per effettuare la decodifica.
Altrimenti potremo sempre utilizzare un amplificatore con la semplice decodifica DTS, rinunciando al canale centrale posteriore.

Disegno 3

I collegamenti

Il pannello posteriore di un moderno amplificatore riesce a spaventare numerose persone. Il numero e la densità di connessioni presenti è spesso molto elevata. Eppure per riuscire ad assemblare un sistema multicanale in modo corretto dovremo fare molta attenzione per evitare di commettere quegli errori che potrebbero compromettere il risultato finale.
Partendo dal primo gradino dell'audio multicanale, il consiglio è di dotarsi di un amplificatore con decodifica Dolby Digital. Tutti gli amplificatori Dolby Digital consentono la decodifica Dolby Pro Logic.
Ad esempio, per poter ascoltare gli effetti in Dolby Pro Logic durante quei giochi che offrono questo tipo di codifica audio, sarà sufficiente collegare la sorgente (es. PS2) all'amplificatore per mezzo di un classico cavetto audio con connettori RCA (foto).

Inoltre, non bisogna dimenticare di posizionare gli altoparlanti come indicato nel disegno 1. Per aumentare di più la qualità del risultato dovremo verificare se abbiamo la possibilità di utilizzare una connessione audio digitale. Sulla Playstation2 è infatti presente una porta TOSLink (TOShiba Link) che reca un segnale audio digitale di tipo ottico: i segnali digitali sono trasformati in impulsi luminosi e possono essere consegnati all'amplificatore attraverso un cavo a fibre ottiche (foto sotto). Attraverso questo tipo di uscita potremo prelevare ogni tipo di segnale audio, sia quello stereofonico dei CD Audio, sia quello codificato in Dolby Surround dei giochi e di alcuni DVD Video utilizzando i convertitori audio dell'amplificatore. Se per la decodifica Dolby Pro Logic è sufficiente il collegamento stereo analogico, i segnali Dolby Digital e DTS viaggiano soltanto attraverso connessioni digitali. Per poter usufruire della decodifica Dolby Digital o DTS, sia durante la visione dei DVD ma anche durante i giochi, dovremo assolutamente collegare la sorgente all'amplificatore mediante un cavo digitale.

DENON AVR1602

SCHEDA TECNICA

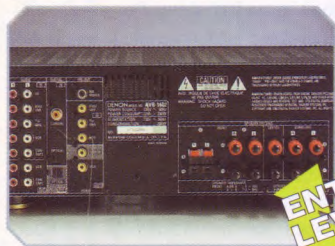
TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	434 x 147 x 417 mm
PESO	9,8 Kg
DECODER	DTS 5.1, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II
DISTRIBUTORE	Audiodelta S.r.l. Tel. 02 55181604 - www.audiodelta.it
PREZZO	568,10 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE

Risposta in frequenza 10 Hz-100 kHz, potenza di uscita 70 W canali frontali e posteriori, 70 W canale centrale (su 8 ohm)

PRO
+ Buona potenza
+ Dolby Pro Logic II
+ Facilità d'uso

CONTRO
- Prezzo un po' elevato per un entry-level

PRESTAZIONI 8 su 10
VERSATILITA 8 su 10

Il Denon AVR 1602 si presenta con le doti estetiche tipiche dei sintoampli realizzati dal costruttore orientale.
La variazione di rilievo maggiore è la scomparsa della manopola select, tipica dei Denon recenti, sostituita da un interruttore a bilanciere. Non varia però il suo impiego che, in combinazione con ciascuno dei pulsanti che lo circondano, permette di accedere a gran parte delle funzioni accessorie dell'elettronica che riguardano tra l'altro la selezione tra i diversi modi d'ascolto ed i parametri surround, i controlli di tono e la regolazione del livello relativo a ciascun canale. La modalità d'ascolto multicanale, oltre alle decodifiche già menzionate, offre i preset rock arena, jazz club, video game, matrix, virtual, mono movie e stereo 5 canali. A seconda del preset utilizzato, è possibile agire sui controlli relativi a tempi di ritardo, dimensioni dell'ambiente riprodotto ed entità dell'effetto. Per quanto riguarda il Dolby Pro Logic II, sono a disposizione le modalità cinema e music. Il gruppo di prese per la connessione di una sorgente volante è protetto da un coperchietto in materiale plastico, un particolare migliorabile ma che continua a riproporsi. Il pannello posteriore offre le possibilità di connessione tipiche dei sintoamplificatori di fascia intermedia, forse non amplissime ma tutt'altro che deficitarie. Sono a disposizione ingressi per tre sorgenti audio/video, oltre ai loop per un registratore audio e un VCR. Non mancano i già menzionati ingressi 5.1 per decodificatore esterno e quelli digitali su presa ottica e coassiale. L'AVR 1602 sembra tutt'altro che un sintoamplificatore "entry level". A parte qualche limitazione relativa all'ampiezza delle connessioni, il suo profilo somiglia più che altro ad un esemplare di gamma medio-alta. La potenza di 70 watt per canale è un altro indice delle caratteristiche proprie dell'apparecchio in esame, che all'atto pratico va a situarsi su un gradino più elevato rispetto alle elettroniche cui è attribuito lo stesso ruolo d'attacco. Il prezzo rispecchia tale situazione, situandosi un po' oltre la fascia tipica di tali modelli, per quanto sia sostanzialmente giustificato dalle prerogative dell'elettronica.

ONKYO TXDS494

BEST BUY

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	435 x 150 x 339 mm
PESO	10,3 Kg
DECODER	Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic II
DISTRIBUTORE	Eurosound 02 2619841 - www.eurosound.it
PREZZO	562,94 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE

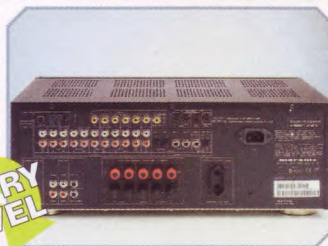
Potenza d'uscita 5 x 55 W RMS su 8 ohm, 5 x 75 W DIN su 6 ohm, 1 kHz

PRO
+ Ottima flessibilità d'impiego
+ Buona estetica
+ Ottime prestazioni

CONTRO
- Tasti telecomando troppo piccoli

PRESTAZIONI 8 su 10
VERSATILITA 9 su 10

Si tratta del modello più economico nel listino del costruttore orientale, tradizionalmente indirizzato ad offrire sempre qualcosa in più rispetto alla concorrenza diretta. In effetti, per essere un modello "d'attacco", il 494 è particolarmente ben fornito, rivaleggiando in pratica, quanto a dotazione, flessibilità d'impiego e potenza di uscita, con numerosi modelli di classe intermedia, potendo, inoltre, contare sul decoder Dolby Pro Logic II. Il 494 si presenta in un'elegante finitura color champagne, dove sul frontale troviamo, a destra, i comandi del volume e dei controlli di tono e al centro i pulsanti destinati alla selezione degli ingressi analogici, phono, CD e tape (per l'audio), cui se ne affiancano altrettanti per le sorgenti audio/video. Per la selezione della modalità d'ascolto ci sono tre ulteriori comandi, posizionati sopra il display, relativi all'ascolto in stereofonia, all'impiego dei decodificatori Dolby Digital, DTS e al nuovissimo Dolby Pro Logic II, oppure all'impiego dei preset DSP. Sul retro abbiamo le prese per due sorgenti e un registratore audio ed altrettante video, due prese coassiali ed un'ottica digitale (liberamente assegnabili alla sorgente), oltre agli ingressi 5.1. Il telecomando, dai pulsanti un po' troppo piccoli ma ben organizzati, consente di controllare tutte le funzioni del sintoampli, tra cui anche il sintonizzatore RDS dotato di 30 memorie. All'ascolto, il 494 dimostra quanto di buono detto finora, mettendo in luce qualità sonore non comuni ad amplificatori entry-level, grazie ad una riproduzione autorevole che mette in risalto la gamma medio-bassa e che restituisce una gamma alta mai fuori le righe. La resa stereofonica è piuttosto esuberante, mentre in multicanale è leggermente meno d'impatto, ma comunque superiore a prodotti di pari fascia. Il TX-DS494 sembra quindi destinato a chi si accinge ad allestire il suo primo impianto e vuol partire col piede giusto, senza impegnarsi con spese esorbitanti, ma neppure cedendo alla lusinga di false economie.

MARANTZ SR 4200

ENTRY LEVEL

Gli amplificatori Home Theater di ultima generazione si caratterizzano per una fitta presenza di sigle sul frontale che denotano la possibilità di decodificare i diversi formati audio presenti sul mercato. Da oggi va ad aggiungersi alla lista l'ultimo standard lanciato dai Dolby Labs, il Dolby Pro Logic II, che sostituisce l'antecedente Dolby Pro Logic. Il sintoampli SR 4200 propone una linea molto pulita e dominata nel frontale da due grandi manopole, destinate rispettivamente alla regolazione del volume e alla selezione dei diversi preset surround, e da una serie di pulsanti in grado di controllare la sezione sintoRDS (con memorizzazione fino a 30 emittenti), la selezione degli ingressi digitali e analogici, l'opzione direct, il muting, lo spegnimento temporizzato (sleep) e l'attenuazione per la luminosità del display. Più sotto troviamo invece i comandi per selezionare le diverse sorgenti d'ascolto e visione. Il retro dispone di due coppie di ingressi digitali (ottiche e coassiali), oltre che di un'uscita.
Il pannello prevede degli ingressi per tutte le più moderne sorgenti, oltre che per le uscite per quattro registratori (cassette, MiniDisc, CD-R e VHS). Sono invece assenti gli ingressi 5.1, sostituiti dai "pre-out" per il pilotaggio di finali esterni. Via menu (sia su display che via OSD) si accede alla configurazione dei diffusori e delle relative distanze dal punto d'ascolto. Sempre in questa fase è possibile assegnare alle sorgenti i quattro ingressi digitali. Il telecomando è in grado di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, oltre ad avere già prememorizzati i codici di un gran numero di apparecchi audio/video dei più importanti costruttori. La sezione finale si avvale dell'impiego di validi componenti discreti, in grado di configurare all'SR 4200 la sonorità tipica dei buoni amplificatori di casa Marantz, rotonda e di buona potenza e trasparenza.
Il decoder Pro Logic II ha dimostrato di poter avvicinare le prestazioni delle tracce a codifica discreta (Dolby Digital), pur partendo da software codificato surround e addirittura stereofonico.

SCHEDA TECNICA

TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 438 x 165 x 364 mm
PESO 9,7 Kg
DECODER Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic II
DISTRIBUTORE Marantz Italia Tel. 039 2031 - www.marantz.com
PREZZO 593,93 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE
Risposta in frequenza 22 Hz - 20 kHz, potenza di uscita 70 W per canale. Disponibile anche in finitura champagne

PRO
+ Dolby Pro Logic II
+ Realizzazione ordinata
+ Ampia dotazione di prese digitali
+ Prezzo concorrenziale

CONTRO
- Mancanza di ingressi 5.1

PRESTAZIONI 8
VERSATILITÀ 9

TECHNICS SADX1050

ENTRY LEVEL

Già al primo sguardo, il sintoampli comunica la sua appartenenza alla gamma di rango maggiore prodotta dal costruttore orientale, con un frontale parecchio sviluppato in altezza, particolare che ne determina l'autorevolezza visiva.
Peccato solo per l'utilizzo di una plastica di poco pregio. La parte superiore del frontale ospita le manopole destinate alla selezione degli ingressi e a quella dei modi di ascolto DSP. Stranamente, questi sono separati dal selettore per l'attivazione dei decodificatori, realizzato con un semplice pulsante situato a fianco del display, sulla superficie in rilievo. Ad esso si affiancano i controlli relativi alla sezione sinto RDS Eon, che permette la memorizzazione di 30 emittenti. Il retro prevede le prese S-Video per il VCR e il DVD, oltre ad un'uscita per il monitor TV.
L'impiego degli ingressi ottici non è modificabile, con la presa 1 attiva sull'ingresso TV e la 2 sul DVD. Per il CD, resta a disposizione l'ingresso coassiale. Sono inoltre disponibili gli ingressi a 5.1 canali, per un'eventuale decodifica esterna.
Il telecomando, molto semplice, permette di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, nonché quelle di altre apparecchiature Technics.
L'ascolto denota una buona erogazione di potenza ed una certa facilità nel pilotare diffusori esigenti con la giusta pressione sonora, mentre delude un po' la musicalità, probabilmente a causa della scelta da parte di Technics di utilizzare gli stadi finali "Power Pack". La decodifica multicanale (Dolby Digital - DTS) è affidata a componenti ampiamente collaudati, che garantiscono efficacia e precisione nella ricostruzione sonora.
L'SA-DX1050 si propone ad una fascia di pubblico disposta magari a cedere qualcosa in termini di qualità timbrica, ma in grado di confrontarsi tranquillamente con macchine di classe simile, soprattutto per via di un prezzo assolutamente concorrenziale.

SCHEDA TECNICA

TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 430 x 158 x 375 mm
PESO 10 Kg
DECODER Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic
DISTRIBUTORE Panasonic Italia Tel. 02 67881 - www.panasonic.it
PREZZO 531,95 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita 5 x 100 W su 6 ohm

PRO
+ Prezzo concorrenziale
+ Ingresso Phono

CONTRO
- Musicalità
- Ingressi digitali non assegnabili

PRESTAZIONI 7
VERSATILITÀ 7

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	435 x 151 x 390 mm
PESO	10,5 Kg
DECODER	Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic
DISTRIBUTORE	Italaudio Tel. 0331 548416 – www.yamahahifi.it
PREZZO	729,75 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE	Potenza continua su 8 ohm 5 x 90 W

PRO
- + Estetica
- + Connessione digitale frontale
- + Qualità della decodifica
- + DSP

CONTRO
- - Mancanza di copertura per le connessioni frontali

PRESTAZIONI 8 su 10
VERSATILITÀ 9 su 10

YAMAHA RX620

Yamaha è forse il grande costruttore che per primo ha creduto nell'audio multicanale: già nei primi anni '90 commercializzava elettroniche in grado di decodificare in Dolby Pro Logic e che disponevano di elaboratori digitali atti a ricreare un campo sonoro riverberato a partire da un comune segnale stereofonico (i famosi DSP).
Nel frattempo, sono stati fatti passi da gigante e questo RX-V620RDS ne è una testimonianza. Il sintoampli si presenta in maniera molto elegante grazie alla livrea color champagne, e ciò che salta subito agli occhi nel frontale è la protuberanza inferiore, che ospita le prese per la connessione volante di una sorgente audio/video, oltre che per un segnale digitale. Sul frontale troviamo un numero limitato di comandi, peraltro organizzati in maniera molto ordinata e intuitiva.
Il pannello posteriore mostra le prese per l'ingresso phono, una seconda sorgente ed un registratore. Ci sono poi gli ingressi per 2 sorgenti A/V ed altrettanti VCR, tutti equipaggiati di connessioni S-Video e component. Sono poi disponibili un ingresso coassiale e 3 ottici, oltre ad un'uscita. Troviamo, infine, gli ingressi e le uscite a 5.1 canali, che garantiscono la massima flessibilità.
Il telecomando è molto "carino" e di facile utilizzo e permette di pilotare tutte le funzioni del sintoampli. All'ascolto, lo Yamaha dimostra la bontà delle scelte costruttive e restituisce un sonoro dalla brillantezza ragguardevole e che si caratterizza per un'ottima focalizzazione e resa dei particolari.
Oltretutto, la gamma bassa non si lascia mai prendere la mano, mantenendo il giusto equilibrio complessivo. Il chip di decodifica multicanale della Yamaha stessa (YSS 928) permette un'ampiezza e una compiutezza maggiori rispetto alle pur valide elettroniche di grande serie. Questo sintoampli non fa altro che confermare la tradizione della Casa giapponese, che da anni investe nella ricerca applicata all'audio, consentendo a "tutti" di avvicinarsi all'HT senza spese troppo gravose.

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	420 x 173 x 463 mm
PESO	17,6 Kg
DECODER	Dolby Digital (EX), DTS (ES), THX Surround 7.1 EX, Dolby Pro Logic
DISTRIBUTORE	Pioneer Electronics Italia Tel. 02 93911 – www.pioneer.it
PREZZO	1.213,16 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE	Potenza d'uscita continua (surround mode) 100 W x 5 (DIN, 1 kHz, THD 1%, 8 ohm)

PRO
- + Presenza ingressi ed uscite video component
- + DD EX e DTS-ES compatibile
- + DVD Audio (fino 96 kHz) compatibile
- + Telecomando programmabile

CONTRO
- - Set-up e configurazione complesse

PRESTAZIONI 9 su 10
VERSATILITÀ 8 su 10

PIONEER VSX859 RDS

Il Pioneer VSX-859 si presenta come un prodotto completo, in grado di soddisfare le richieste degli appassionati più esigenti grazie alla compatibilità con tutti gli standard audio multicanali fino a 7.1 canali (anche THX EX e DTS-ES), con l'unica eccezione del nuovissimo Dolby Pro Logic II, e con il pregio di poter riportare sul frontale la sigla della certificazione THX (un po' l'equivalente del D.O.C. nei vini).
Disponibile in versione nera ma anche (con un piccolo sovrapprezzo) nella più elegante livrea "gold", il VSX-859RDS è un sintoamplificatore in grado di offrire un eccellente numero di ingressi audio digitali (sia ottici che coassiali), un paio di uscite per il collegamento ai moderni registratori digitali (anche CD) e tutte le uscite e gli ingressi video necessari, tra cui anche 3 component. L'interfaccia OSD del menù permette una totale versatilità nell'assegnazione delle uscite e degli ingressi, anche se a fronte di una certa attenzione e pazienza. Il telecomando programmabile, completo e retroilluminato, può essere utilizzato non solo per tutte le operazioni di set-up, ma anche per pilotare gli altri dispositivi del nostro impianto, sia perché ha in memoria un elenco di codici già inseriti, sia perché è in grado di apprendere quelli di altri telecomandi. Ma passiamo all'ascolto, che ha rivelato sin dai primi istanti una resa superlativa; con materiale variamente assortito nei diversi formati (stereo, Dolby Digital, DTS) ha mostrato una capacità di erogazione davvero buona, con bassi corposi e di buon impatto, segno di un buon dimensionamento dell'alimentazione, e con acuti decisamente aperti e cristallini, com'è ormai tipico di Pioneer.
La sezione di decodifica multicanale è ottima in quanto a separazione ed effetti "circondamento" e "sorvolo", che riescono ad essere davvero realistici. Il VSX-859RDS ha evidenziato delle ottime potenzialità che, come tradizione Pioneer, ancora una volta si rivelano superiori alle aspettative.

ONKYO TXDS696

Quando è arrivato sul mercato, il TX-DS 696 è stato il primo sintoamplificatore Home Theater ad includere il nuovo sistema di decodifica messo a punto in casa Dolby, il Dolby Pro Logic II.
La Casa nipponica è forse in questo periodo (insieme alla Denon) quella più reattiva e rapida nel proporre a tamburo battente le novità che il settore tecnologico mette a disposizione. Il TX-DS 696 si presenta con un'estetica ormai nota agli appassionati di questo marchio.
Si accompagna ad un buon telecomando di ultima generazione, in grado di "imparare" comandi di altre elettroniche e di inviare delle macro, ovverosia una sequenza di istruzioni, ad una serie di apparecchi.
Oltre al Dolby Pro Logic II, è in grado di decodificare i segnali Dolby Digital e DTS, e offre alcune chicche che lo rendono particolarmente appetitoso a tutti coloro che desiderano dotarsi di un modello in grado di supportare senza troppi problemi l'avvento dell'audio di qualità (SACD, DVD Audio). Infatti, la tecnologia WRAT adottata da molti prodotti Onkyo consente di estendere sia la dinamica che la risposta in frequenza al valore totalmente compatibile con i nuovi standard; inoltre, particolare cura ed attenzione è stata posta nella realizzazione della sezione video, in grado di trattare, senza alcun degrado, segnali a scansione progressiva o (per i mercati più fortunati del nostro) l'HDTV. La sezione digitale è molto curata, sia dal punto di vista della conversione D/A, con l'adozione di convertitori a 24/96 kHz, che dal punto di vista della decodifica, attraverso l'adozione di un prodotto molto valido di casa Cirrus, il CS 49302 della Crystal.
L'uso dell'apparecchio è intuitivo e non necessita di null'altro che un'attenta lettura del manuale per capire alcune regolazioni e alcune ore di rodaggio con i vari sistemi di decodifica ed elaborazione.
Da Onkyo, un prodotto desinato ad ottenere successo, visto che coniuga eccellenti sistemi di decodifica multicanali, funzionalità e qualità sonore ad un prezzo piuttosto concorrenziale.

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	435 x 175 x 431 mm
PESO	13,5 Kg
DECODER	Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic II
DISTRIBUTORE	Eurosound Tel. 02 2619841 – www.eurosound.it
PREZZO	1.109,00 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
100 W per canale con 2 canali in funzione a 8 ohm da 20 Hz a 20 kHz

PRO
+ Buona potenza
+ Dolby Pro Logic II
+ Versatilità di collegamenti

CONTRO
- Mancanza di connessioni A/V frontali

PRESTAZIONI 8 su 10
VERSATILITÀ 9 su 10

NAD T 751

Modello base della nuova serie di sintoamplificatori NAD, il T 751 offre una potenza adeguata alla maggior parte delle situazioni e una notevole accuratezza nella riproduzione musicale, come da buona tradizione dei prodotti di questo marchio. La significativa riduzione di prezzo rispetto al modello della serie precedente, non avendo comportato rinunce in termini di qualità costruttiva, accresce l'interesse per l'apparecchio, che esternamente si presenta con la classica e austera colorazione "grigio NAD" e con un display piuttosto ampio. Il principale elemento che caratterizza la progettazione del T 751 è la realizzazione a componenti discreti, che costituisce un punto fermo della filosofia della Casa. Al sintoampli possono essere collegati 2 apparecchi di tipo audio (CD e tape) e 5 di tipo video e, a questo proposito, segnaliamo l'assenza della connessione component, presente, invece, su altri prodotti della stessa fascia. Per i collegamenti digitali sono previsti 3 connettori: 1 ottico e 2 coassiali.
L'assegnazione alle sorgenti è però preimpostata e non consente purtroppo cambiamenti. Tra le funzioni del T 571 abbiamo trovato molto utile la possibilità, nel caso di materiale codificato in Dolby Digital, di ridurre la gamma dinamica (magari per un ascolto notturno) secondo ben tre diversi fattori di compressione (25%, 50% e 75%). Il telecomando, piuttosto ingombrante, risulta di impiego semplice e intuitivo e permette di pilotare tutte le funzioni del sintoampli, oltre che quelle di apparecchi rigorosamente marchiati NAD.
All'ascolto, ciò che colpisce maggiormente è la notevole naturalezza timbrica, l'accurata resa dei particolari e la piacevole rotondità del suono, performance che non si è soliti incontrare in sintoampli HT di questa categoria, ma che risponde in pieno al motto del costruttore "Music First". Il T 751 non sarà certo il massimo in quanto a versatilità, ma la Casa ha preferito puntare sulla qualità d'ascolto e sulla facilità d'uso, centrando in pieno l'obiettivo.

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP)	435 x 132 x 350 mm
PESO	16,3 Kg
DECODER	Dolby Digital, DTS, Dolby Pro Logic
DISTRIBUTORE	Nadel Italia Tel. 02 4222855 – www.audioclub.it
PREZZO	1.131,04 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza massima continua su 8 ohm 2 x 70 W o 5 x 60 W (THD 0,08%), potenza massima impulsiva 2 x 108 W (8 ohm) 2 x 160 W (4 ohm)

PRO
+ Riproduzione musicale
+ Qualità costruttiva
+ Facilità d'uso

CONTRO
- Comportamento non ottimale su carichi bassi
- Connessioni video non troppo ricche

PRESTAZIONI 9 su 10
VERSATILITÀ 7 su 10

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	116.7 W	116.1 W	116.7 W	117.0 W	116.1 W
4 ohm	172.3 W	169.0 W	169.0 W	169.0 W	169.7 W

SCHEDA TECNICA

TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 434 x 179 x 485 mm
PESO 20,5 Kg
DECODER DTS-ES 6.1 + THX Post Processing, DTS-ES Matrix 5.1, DTS NEO:6, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, THX Surround EX, DTS 96/24
DISTRIBUTORE Audiodelta S.r.l. Tel. 02 55181604 - www.audiodelta.it
PREZZO 2.850,00 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE Potenza di uscita 125 W per canale su 8 ohm

DENON AVC-A11SR

TOP HOME THEATER

AVC-1D, DVD-5000, AVC-A10SE, AVC-A1SE e DVD-2800: sono solo alcuni nomi degli apparecchi prodotti dalla Casa del Sol Levante che hanno suscitato l'interesse degli appassionati e degli addetti ai lavori, stimolati non soltanto dalla presentazione di un nuovo modello in sé, ma soprattutto dalle novità tecnologiche che questo introduce. Infatti, Denon ci ha ormai abituato a prodotti realmente innovativi e all'introduzione di nuovi standard, destinati a rivoluzionare l'intero mercato. L'AVC-A11SR è un amplificatore-decodificatore multicanale con 7 canali amplificati e la possibilità di gestire ben 9 diffusori connessi, il tutto condito dai seguenti sistemi di decodifica: DTS-ES Discrete 6.1 + THX Post Processing, DTS-ES Matrix 6.1, DTS NEO:6, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, THX Surround EX, DTS 96/24 5.1 per il DVD Video, AL 24 Processing, Cinema Equalizer ed effetti DSP Audio. Rispetto a quanto presente nei precedenti modelli, troviamo in anteprima assoluta il DTS 96/24 a 5.1 canali e la capacità di processare in modalità THX il segnale proveniente dal decoder DTS-ES. Il primo è un nuovo standard introdotto dalla DTS per consentire ai possessori di DVD Video di apprezzare immagini in movimento con audio ad altissima risoluzione, di qualità prossima a quella ottenibile con i sistemi ad alta risoluzione multicanali destinati esclusivamente all'audio, il DVD Audio ed il SACD. La presenza di immagini contribuirà all'affermazione di questo nuovo standard, che forse, a partire dalla prossima primavera, farà la sua apparizione anche sul mercato cinematografico. Insomma, nel prossimo futuro, sempre se ciò avverrà, gli "studios" produrranno film, filmati musicali o concerti dal vivo con audio multicanale ad altissima risoluzione, che permetterà finalmente di sfruttare maggiormente le enormi capacità di apparecchi tipo quello in esame, che consente prestazioni sicuramente superiori a quelle ottenibili con il software multicanale compresso oggi in commercio. Il pannello posteriore lascia, come è consuetudine con prodotti di questo calibro, estasiati al pensiero di quanti apparecchi si possano collegare, tenendo il tutto sempre sotto controllo. La presa RS 232 lascia intuire la possibilità di eventuali aggiornamenti, a garanzia di una macchina sempre al passo con le novità tecnologiche. Il pannello frontale presenta uno sportello mobile che nasconde i comandi secondari ed un display anteriore esteso e ben leggibile. L'AVC-A11SR è bellissimo con il suo color champagne, facilmente abbinabile a qualsiasi tipo di arredamento, classico o moderno. Il telecomando, retroilluminato ad apprendimento, si è dimostrato intuitivo e di facile utilizzo. La curiosità nel collegamento al sistema di riferimento era veramente tanta e ci ha spinto immediatamente a verificarne le novità, confrontando contemporaneamente le performance ottenibili rispetto ad altri sistemi presenti sul mercato. La possibilità di utilizzare il post-processing THX su segnali DTS-ES discreti rende ancora maggiormente identificabile la direzione degli effetti, simulando quasi perfettamente quanto disponibile nei cinema, e con il DTS 96/24 il discorso si fa ancora più interessante.

Aumenta senza alcun dubbio la trasparenza complessiva, al punto di farci quasi dubitare di trovarci di fronte ad un segnale compresso; la qualità è vicina a quanto si riesce ad ottenere con le migliori registrazioni 96/24 senza compressione. Oltre al DTS troviamo anche il classico Dolby, nelle sue differenti versioni, compreso il Dolby Pro Logic II di recente introduzione, molto coinvolgente nell'utilizzo di videogiochi, magari semplicemente stereofonici. Con segnali multicanali, botti e schianti, la connessione ad un ottimo subwoofer fa sì che si raggiungano performance da intervento della forza pubblica, con ben otto canali amplificati che cercano in tutti i modi di forare i vostri timpani. Utilizzato poi a due canali, il Denon ha offerto prestazioni molto interessanti ed è dotato di una definizione e precisione dello stage proposto che supera di gran lunga quanto, a questo prezzo, ci si potrebbe aspettare. Vi suggeriamo di accoppiare quest'affascinante apparecchio a dei diffusori dal timbro caldo e pastoso: vi potreste stupire...

PRO
+ Decoder DTS 96/24 e Dolby Pro Logic II
+ Qualità timbrica
+ Ampia dotazione di prese digitali

CONTRO
- Prese S-Video non per tutti gli ingressi

PRESTAZIONI 10 SU 10

VERSATILITÀ 10 SU 10

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)

	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	114.4 W	112.0 W	109.8 W	108.6 W	110.8 W
4 ohm	170.0 W	168.4 W	161.0 W	159.7 W	161.0 W

SCHEDA TECNICA

TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 416 x 191 x 480 mm
PESO 22,2 Kg
DECODER DTS-ES 6.1 + THX Post Processing, DTS-ES Matrix 5.1, DTS NEO:6, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, THX Surround EX
DISTRIBUTORE Kenwood El. Italia S.p.A. Tel. 02 204821 - www.kenwood.it
PREZZO 2.633,00 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita 130 W per canale su 6 ohm

KENWOOD 9995D

Si deve riconoscere al costruttore giapponese una capacità tecnologica di primissimo livello, che esprime molto chiaramente nelle sue realizzazioni *top*. Il KRF-X9995D ne è la dimostrazione. È un integrato che si pone al vertice della gamma 2002 e che, sbirciandone le caratteristiche dichiarate, si fregia di essere aggiornatissimo su tutte le evoluzioni delle diverse codifiche multicanali che si stanno rincorrendo in questo ultimo anno e che creano qualche imbarazzo anche agli appassionati.
Il KRF-X9995D inizia a stupire fin dal primo sguardo. Si distingue dalle altre realizzazioni Kenwood per il suo design caratterizzato da una "curva", che rompe la linea di un pannello frontale altrimenti troppo vuoto. Pochissimi, infatti, i comandi, la maggior parte dei quali affidati a due schiere di pulsanti (una fila orizzontale in alto ed una verticale al centro), a cui si aggiunge la piccola manopola rotativa del volume. Nella parte inferiore, la maggior parte dei controlli è coperta da un pannellino motorizzato, da cui resta fuori una serie di prese di input frontale.
È quando si passa a considerare le dotazioni, però, che questo Kenwood tira fuori le sue carte migliori. Non è un caso che l'apparecchio sia praticamente dotato di tutte le ultime novità in fatto di decodifiche. Il DSP permette il controllo di ben otto canali e, attraverso il software (o meglio il firmware), è possibile operare su tutte le codifiche Dolby Digital e DTS (fatta eccezione per il DTS 96/24, per ora appannaggio solo del Denon AVC-A11SR). A queste si aggiunge la certificazione THX Ultra, e il panorama è completo. Si va dalla possibilità di riprodurre l'ultimo nato in casa Dolby, il THX Surround EX ed il DTS-ES (Discrete o Matrix), a cui vanno naturalmente aggiunte le codifiche che elaborano le colonne sonore e i giochi (ma anche la musica) stereofonici in multicanale (Dolby Pro Logic II e DTS Neo.6), alla possibilità di decodificare l'HDCD (High Definition CD) e, per finire, alla possibilità di scegliere tra numerosi "ambienti" d'ascolto. Con questo amplificatore, la Kenwood ha costruito un campione di versatilità. Osservare il pannello delle connessioni posteriori, ordinato e logico, seppur affollatissimo, rende solo parzialmente merito alle numerose possibilità di collegamento. Il KRF-X9995D permette un'ampia possibilità di connessioni audio e video e qualsiasi dispositivo può essere collegato nella maniera migliore. Permette l'ascolto anche in un secondo ambiente, definito "Room B", consentendo di rendere totalmente indipendenti le due stanze; è, infatti, possibile ascoltare una sorgente sulle uscite principali (ad esempio la vostra console) ed una seconda sorgente (ad esempio il DVD) in un'altra camera, con toni e volume diversi.
Ciò che sinora non avevamo mai visto, però, è la presenza di connessioni (in una seconda fila di prese posta sempre nella zona alta del pannello) che ci permettono, dalla seconda stanza, di pilotare i dispositivi della prima. Si tratta di un timido ma efficace accenno di integrazione di sistemi Home Automation all'interno di un finale A/V che si concretizza in alcune prese a cui possono essere collegati ricevitori e ripetitori di raggi infrarossi di controllo. Il telecomando rappresenta la ciliegina sulla torta: totalmente programmabile, si può operare sullo schermo LCD Touch Screen tramite uno stilo normalmente inserito nella fessura di lato, ma anche tramite le dita, e intuitivamente, facilmente, ed anche abbastanza rapidamente, si può configurare l'intero sistema Home Theater. Con colonne sonore "standard" (Dolby Digital e DTS), il Kenwood rivela ottime doti di potenza ed un suono di gran classe, magari un po' "piatto" se paragonato a sistemi solo Hi-Fi, ma sicuramente accattivante nella riproduzione delle colonne sonore più spinte. Insomma, un "receiver" (c'è anche il sinto RDS!) eccellente sotto tutti i punti di vista, specialmente quello delle prestazioni musicali nell'impiego più propriamente legato ai videogiochi e al cinema, che si pone come uno dei riferimenti nella sua fascia.

PRO
+ Grandiosa versatilità
+ Buona qualità sonora
+ Telecomando Touch Screen programmabile

CONTRO
- Necessità di finali esterni per configurazioni a 6 o 7 canali
- Scarsa leggibilità spie sul frontale

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	94.2 W	94.1 W	93.2 W	94.3 W	94.2 W
4 ohm	131.6 W	131.5 W	131.4 W	132.4 W	131.9 W

SCHEDA TECNICA

TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 432 x 189 x 427 mm
PESO 20,4 Kg
DECODER DTS-ES, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II
DISTRIBUTORE Audiogamma S.r.l. Tel. 02 55181061 - www.audiogamma.it
PREZZO 2.999,00 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE Potenza di uscita 100 W per canale su 8 ohm

PRO
+ Decoder Dolby Pro Logic II
+ Qualità timbrica
+ Costruzione

CONTRO
- Mancanza della decodifica THX Surround EX
- Necessità di finali esterni per configurazioni a 6 o 7 canali

PRESTAZIONI 9 su 10

VERSATILITÀ 7 su 10

ROTEL RSX1065

Questo integrato si colloca al vertice della gamma e risulta quindi superato in casa solo dai potenti e sofisticati sistemi a due telai (pre e finali). Già a prima vista, l'RSX-1065 rivela chiaramente il suo ruolo di apparecchio top, in virtù principalmente delle sue dimensioni imponenti che rappresentano un chiaro indice di potenza particolarmente elevata. Ed in effetti questo Rotel di watt ne può erogare ben 100 per canale, ma ciò che più lo distingue dai suoi concorrenti è la capacità, secondo il costruttore, di erogare una tale potenza in regime continuo con tutti i canali contemporaneamente impegnati.
Abbiamo detto quindi dimensioni imponenti, ma anche un design alquanto originale, grazie all'insolita sistemazione di parte dei dissipatori di calore sul pannello frontale. Quest'ultimo presenta infatti ai lati le alettature dei dissipatori ed al centro il display ed i comandi, tra i quali spicca la grossa manopola del volume collocata in posizione decentrata. L'elevato numero di tastini circolari presenti sul pannello frontale lascia chiaramente intendere che nel caso dell'RSX-1065 si è voluto realizzare una selezione ad accesso diretto, indubbiamente più veloce e immediata nell'utilizzo.
Le due piccole manopole sotto il controllo di volume servono invece a regolare i toni. Ma vediamo ora che cosa offre l'apparecchio dal punto di vista funzionale. Innanzitutto possono essere collegate due sorgenti audio e cinque audio/video.
Le connessioni video sono presenti in composito ed S-Video per tutti gli ingressi ed anche in component per due di essi. Per quanto riguarda le capacità di decodifica, troviamo alcune caratteristiche un po' insolite: viene infatti offerta la possibilità di decodificare colonne sonore a 6.1 canali, ma solo di tipo DTS. In ogni caso, per fruire di quella DTS-ES occorre utilizzare uno o due canali di amplificazione esterni, essendo solo cinque quelli inclusi nell'RSX-1065.
Per quanto riguarda le decodifiche Dolby, invece, abbiamo il Dolby Pro Logic II per i segnali analogici stereo o codificati Dolby Surround ed il Dolby Digital fino a 5.1 canali.
A partire da programmi stereofonici non codificati, l'apparecchio può inoltre generare effetti surround a 5.1 e 7.1 canali (in quest'ultimo caso sono previsti due canali surround centrali in aggiunta ai classici cinque), nonché simulare l'ambienza di quattro sale da concerto di dimensioni via via crescenti. Immaginate con Star Wars Rogue Leader per Game Cube che spettacolo deve essere giocare con un "semplice" videogame! Sono queste le possibilità offerte dall'apparecchio di casa Rotel.
Altra caratteristica interessante è la possibilità di decodificare i segnali audio HDCD ad alta definizione compatibili con i normali lettori CD. All'ascolto, il Rotel ha rivelato bilanciamento timbrico, ariosità, accurata resa dei dettagli, immagine ben definita ed estesa e spiccate capacità dinamiche. Quest'ultimo aspetto, in particolare, sembra uno dei maggiori pregi dell'apparecchio creato da Rotel, che dimostra di riuscire a mantenere un buon controllo dei diffusori anche in situazioni particolarmente impegnative sotto il profilo dinamico. Particolarmente soddisfacente è risultata la riproduzione delle registrazioni codificate in DTS, ma anche le prestazioni in Dolby Digital si sono rivelate molto apprezzabili.
Come ultima annotazione, si può citare il notevole comportamento della sezione sinto, che è in grado di fornire una riproduzione sonora sensibilmente migliore di quella che si riscontra mediamente su sintoamplificatori di prezzo più contenuto.
Il 1065 è dunque un apparecchio in grado di offrire ottime capacità di erogazione della potenza, una riproduzione sonora particolarmente accurata, un elevato livello costruttivo ed un design alquanto originale e piacevole.
Insomma, un prodotto che dimostra di valere i non pochi euro necessari per il suo acquisto.

IN LABORATORIO

Potenza d'uscita in regime continuo (5 canali in funzione)	Sx front.	Sx post.	Centrale	Dx post.	Dx front.
8 ohm	27.0 W	28.1 W	27.2 W	27.7 W	27.0 W
4 ohm	51.1 W	57.0 W	54.8 W	56.2 W	52.6 W

SCHEDA TECNICA

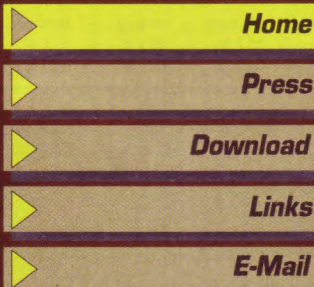
TIPO Sintoamplificatore Home Theater
DIMENSIONI (LxAxP) 449 x 191 x 46 mm
PESO 22 Kg
DECODER DTS, DTS-ES, Dolby Digital, Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic
DISTRIBUTORE Italaudio
Tel. 0331 548416 - www.yamahahifi.it
PREZZO 2.272,00 Euro
CARATTERISTICHE DICHIARATE
potenza di uscita 6x100 W + 2x25 W su 8 ohm

YAMAHA DSPAX2

Il DSP-AX2 si pone un gradino sotto il top di gamma della Casa dei tre diapason, costituito dal DSP-AX1, in procinto di essere sostituito da un modello aggiornato con gli ultimi standard di decodifica. In listino da ormai più di due anni, l'AX2 rimane ancora oggi una macchina quanto mai attuale grazie alla compatibilità con gli standard a 6.1 canali. Va detto, inoltre, che gli amplificatori Home Theater Yamaha di classe maggiore sono equipaggiati da una coppia di canali aggiuntivi per la riproduzione del campo riverberato frontale, portando a 8.1 il numero dei canali su cui si articola l'elettronica interna del modello in esame. Già dal peso e dalle dimensioni dell'imballo, si comprende che l'integrato non rinuncia a seguire da vicino l'esempio del fratello maggiore. Il frontale denota il mancato ricorso al classico schema estetico degli integrati Yamaha d'alto bordo, caratterizzati dalla manopola del volume vicina a quella relativa alla selezione degli ingressi, di diametro alquanto minore.
Questa funzione è affidata ad una coppia di pulsanti, affiancati da uno più piccolo, destinato alla commutazione tra ingressi digitali ed analogici. Tutto il resto, pulsante di attivazione a parte, è sistemato dietro lo sportello apribile che domina la parte inferiore del frontale.
Una volta aperto, troverete i jack audio/video per le connessioni volanti, che dispone anche di terminali S-Video e digitale ottico.
Abbiamo poi la manopola a corsa senza fine, tramite la quale si passano in rassegna i numerosi effetti ambientali realizzati dalla sezione DSP per l'elaborazione digitale del segnale che, come al solito per Yamaha, avviene a partire da campi riverberati appartenenti a luoghi effettivamente esistenti, grazie a tecniche di rilevazione particolarmente raffinate, esclusive del costruttore giapponese. Ciò determina doti di realismo degli effetti riverberati decisamente maggiori del solito, oltre alla possibilità di intervenire su un numero di parametri assai più ampio, relativamente alla loro riproduzione.
Restano poi i controlli di tono, il pulsante bass-extension per il rinforzo della gamma inferiore e quelli per la selezione tra due coppie di altoparlanti sui canali principali. Il telecomando permette, oltre al completo intervento sulla quantità sterminata di funzioni proprie dell'integrato, anche di controllare le funzioni degli altri componenti dell'impianto.
A tale scopo ha in memoria i codici relativi ai prodotti dei marchi più noti oppure può essere totalmente programmato. Il pannello posteriore denota la ricchezza tipica degli integrati di segmento alto: abbiamo innanzitutto 8 ingressi digitali, 5 su presa ottica e gli altri su coassiale, affiancati da una coppia di uscite, sempre su presa ottica.
Ci sono poi tre ingressi analogici per sorgenti audio ed il loop per due registratori. Sul fronte audio/video abbiamo altri 8 ingressi, tutti equipaggiati da prese composito e S-Video.
Il DSP-AX2 è compatibile con le codifiche Dolby Digital, DTS e Dolby Pro Logic pure e semplici, oppure in versione arricchita con l'incredibile operatività del DSP. Se il segnale è codificato in tal senso, questi preset consentono la decodifica Dolby Digital EX e DTS-ES.
Passiamo ora all'ascolto. In passato, gli amplificatori Yamaha si sono conquistati una fama di timbrica chiara e brillante, pur se accompagnata da una certa freddezza, che non trovava tutti d'accordo. Da alcuni anni, però, questa caratteristica è andata facendosi sempre più marginale. In effetti, l'attendibilità della timbrica di questo apparecchio, decisamente equilibrata, e l'estensione agli estremi banda, unite ad un'erogazione di potenza decisamente sostanziosa, ne fanno uno dei migliori amplificatori della sua categoria.
Il prezzo, pur se non adatto a tutti, giustifica ampiamente le potenzialità tecniche di un componente fondamentale per ogni impianto Home Entertainment che si rispetti!

PRO
+ Effetti DSP
+ Qualità timbrica
+ Possibilità di pilotare fino a 8 canali

CONTRO
- Mancanza decodifica Pro Logic II

Home
Press
Download
Links
E-Mail

[Il Retromuseo di Darkhobbit]

www.darkhobbit.retrocomputing.net

Retrocomputing che passione!

Questo mese On The Net ci presenta alcuni collezionisti di computer e console del "passato". Oggetti che ai più possono sembrare "ferrivecchi" senza valore, ma che per i *Retromen* sono veri e propri pezzi da collezione. Alla base della raccolta di queste macchine "decadute", vi è una passione proveniente da diverse motivazioni cultural-ambientali. Si può affermare che molti Retromen collezionano computer obsoleti per preservali dall'estinzione e per rivivere i fasti della loro "gioventù videoludica". Questa non è che una delle mille sfaccettature del ritratto del Retroman.

Il Commodore SX-64

Un Sardo a Vicenza

Davide Bressanini, uno degli adepti della Retrocollection, residente in Sardegna, ci illustra la filosofia del Retroman e ci racconta il suo punto di vista sulla terza edizione del Vicenza Retrocomputing. A lui la parola:

"Tutto iniziò con l'emulazione di vecchi sistemi sul mio PC. Ricordo ancora l'emozione che provai la prima volta nel rivedere quei giochi che tanto mi avevano entusiasmato in gioventù. Poi, con il passare del tempo, l'emulazione non mi bastò più e sentii la necessità di toccare con mano queste vecchie glorie.
Un anno fa non sapevo nemmeno che esistesse la parola retro-computing. Nonostante collezionassi da tempo vecchi computer, pensavo che la mia passione mi rendesse più unico che raro poiché non conoscevo nessun altro che condividesse il mio stesso hobby. Poi scoprii di non essere il solo. È incredibile come ti cambia la vita. Quando Evolution mi chiese di scrivere un articolo su Vicenza Retrocomputing, pensai subito di non meritarmi questa responsabilità, perché la mia competenza è nulla se paragonata a quella di altri miei amici.
Ma poi dissi a me stesso: "Quando mi capita un'altra occasione?". Ho pensato che per la prima volta, c'era la possibilità che un articolo sul retrocomputing fosse scritto da un appassionato piuttosto che da un giornalista inesperto in materia. Che dire di questo mio primo raduno? Vicenza Retrocomputing è un'esplosione di emozioni, di ricordi legati all'infanzia, di stupore davanti a macchine mai viste come il Commodore Max Machine (una rarità uscita solo per il mercato nipponico) o il Next, computer davvero belli, anche esteticamente. Vicenza Retrocomputing è un ritrovo di persone pronte ad aiutarti, armate di saldatore e stagno, di cacciaviti e attrezzi di ogni tipo, persone in grado di ispezionare ogni singola parte della "vittima designata", smontarla, analizzarla e rimontarla con una cura tale che solo chi "vive" il retrocomputing può fare. Sì perché il retrocomputing va vissuto: la macchina non viene usata, con lei si ha un rapporto di amore/odio; la macchina non funziona ma vive una vita propria, pronta ad obbedire ad un nostro comando e, quando si ammala, essa viene curata nel migliore dei modi come farebbe un dottore con il suo paziente.
Quelle che ho visto al raduno di Vicenza, sono persone che hanno vissuto gli anni pionieristici dell'informatica, anni emozionanti, dove tutto aveva realmente il sapore del nuovo, dove operazioni semplici come programmare, giocare ed

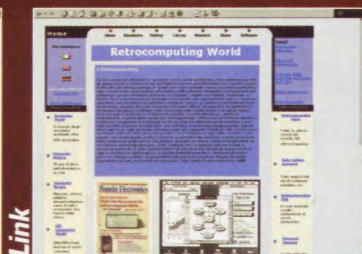
Il bellissimo Archimedes

Il Commodore Pet

Ancora Commodore: Il CD32 (sinistra) e l'Amiga 1200

[La pagina di NESsuno]

Link www.nes.emuita.it

[Retrocomputing World]

Link www.retrocomputing-world.com

[La collezione di Riccardo Valletta]

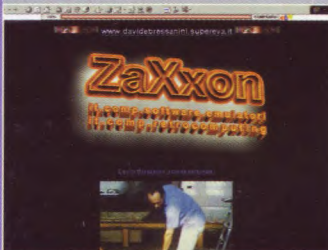
Link www.mytoybox.it

Lorenzo Fongaro, uno degli organizzatori della manifestazione. Colleziona schede Jamma e le ripara.

espandere la memoria avevano il gusto dell'avventura. Erano anni di cui sento la nostalgia ma che il retrocomputing fa rivivere continuamente. Girando per la manifestazione sono rimasto affascinato dalle schede di Amigo, Pengo (i miei preferiti), Popeye, Mr. Do!, Circus Charlie e tanti altri che Lorenzo Fongaro, proprietario del Commodore Max Machine, faceva rivivere in un apposito cabinato. Sono rimasto basito dalla competenza di certe persone e dal loro feticismo, uno di loro (Bricci) ha preso in mano un sacchetto contenente dei processori e lo ha baciato (giuro!). Nella manifestazione si potevano ammirare home computer come l'Apple II, il Texas TI99/4A e le macchine Sinclair ZX81 (il mio primo computer) e Spectrum QL; grande assente lo ZX80. Le macchine Commodore presenti erano: Amiga 500 e 2000, CD32, CDTV, C64, PET, SX64, Max Machine, le workstation Digital, Sun Sparc e Next. Ampio spazio anche a console come l'Atari 2600 e l'Intellivision.

Quando tornai a casa, provai la sensazione di aver fatto un viaggio nel passato, quel passato nostalgico che noi tutti vorremmo far rivivere per riassaporare le emozioni di un tempo. Lo scopo della manifestazione era di presentare, riparare e scambiare il materiale esposto, ma il fine vero, anche se non specificato nella locandina, era di conoscersi di persona.

Cosa dire di noi "retromen"? Pratichiamo lo scambio o vendiamo il materiale a cifre simboliche; in questo modo ci aiutiamo l'uno con l'altro e favoriamo il collezionismo con pochissima spesa. Noi retromen ci sentiamo gli Indiana Jones dell'archeologia informatica, esploriamo cantine umide, soffitte polverose, cassonetti e discariche alla ricerca di vecchie macchine da resuscitare lasciate abbandonate alle intemperie. Interroghiamo conoscenti ed amici alla ricerca di home computer dimenticati, salvandoli sicuramente da una brutta fine. Combattiamo battaglie contro i nostri parenti per la conquista di uno spazio casalingo che, macchina dopo macchina, viene a mancare. Noi retromen abbiamo la sensazione di far parte di una piccola comunità e ne siamo felici. Questa è la nostra vita. Concludo quest'articolo con una richiesta a tutti voi lettori: se avete un vecchio computer in casa e volete buttarlo, pensateci due volte. Potreste donarlo a noi: evitereste un viaggio fino alla discarica e fareste felici dei "vecchi" bambini."

[La pagina di Zaxxon]

www.davidebressanini.supereva.it

La foto in apertura della home page di Davide Bressanini (alias Zaxxon) è eloquente: il suo sito è costantemente in costruzione. Perciò non aspettate di trovarvi di fronte a qualcosa di definitivo: manca una bella intro in flash, manca la grafica colorata e ricca, manca una certa ottimizzazione a livello di navigazione; quello che c'è è uno sguardo al futuro: si possono ammirare le gallerie di immagini dei computer facenti parte della collezione di Zaxxon, e quelle dei giochi che egli preferisce. La promessa è di estendere queste sessioni e di renderle graficamente più accattivanti.

Completano la pagina web, un curriculum online e una sezione con molti utili link al mondo del retrocomputing. Forza Davide, aspettiamo il tuo sito completo!

★★★★★★☆☆☆☆

Caotico e poco raffinato, ma ricco di passione e molto promettente per il futuro.

o- s- e i per Tag a con on 2. o uffi- viluppo Combat, i e com- era stata in Nord endute). oludiche di aerei di Ace iti" sulla PS2 spettacolarità

è un po' confu- interessante, a to è puramente lizzare l'interesse azione frenetica e n lontano futuro la nze è garantita dal- ale bellico di ognuna punto però, un grosso ulla terra distruggen- e nazioni e delle popo- questo tragico evento, nde guerra mondiale fra ti al fine di ottenere la pianeta. Il ruolo del gioca- o di impersonare un pilota è rimasta trucidata dagli susseguitisi alla caduta del

otivo il suo cuore è gonfio di core verso tutti.

Le Origini Del Videogioco

a cura di Daniele Bertocci

Il flop di Odyssey

Avevamo lasciato il geniale Baer in trattative con Magnavox, per la produzione e la distribuzione di Odyssey, ossia la prima console. Quello che voglio fin da ora sottolineare è la straordinarietà degli avvenimenti che narrerò: quello che oggi sembra banale, a quei tempi era il sogno di uomini visionari. Pensate di tornare indietro nel tempo proprio in quegli anni, e parlare di computer in grado di fattorizzare un numero di venti cifre: il paragone è esattamente il medesimo. Magnavox, nei primi anni settanta, produceva Tv in bianco e nero (e alcuni modelli a colori) di ottima qualità, ma dal prezzo decisamente alto. Tutti i prodotti erano di derivazione europea (Philips), ma dotati già di standard NTSC, per la riproduzione del colore. La console proposta da Baer, non aveva questo problema: le immagini visualizzate sullo schermo erano scarne, e monocromatiche: al giocatore veniva chiesto di applicare sul cinescopio del televisore dei fogli trasparenti colorati, che simulavano il terreno di gioco. Già altre volte era stata tentata questa strada: mentre la televisione in Europa era ancora nelle mani dei governi, e la liberazione delle frequenze era ancora un'utopia, negli U.S.A. c'era già grande battaglia tra TV pubblica e privata (anche via cavo) per aggiudicarsi il picco degli ascolti. Dal 1953 al 1957, CBS proponeva un cartone animato particolare: protagonista era il cagnolino Woofer, che spesso si cacciava in situazioni grottesche. Arrivando in punti difficilmente superabili, chiedeva aiuto ai telespettatori: chi possedeva il kit cartaceo necessario, poteva appoggiare sul TV ponti, scale o altro, in modo da permettere a Woofer di oltrepassare l'ostacolo. Il successo fu straordinario: in un'epoca per nulla influenzata dalla tecnologia, questo sembrava una forma di interazione paurosa! Furono venduti milioni di kit, ed il cartone animato era sicuramente il programma più popolare di tutti gli Stati Uniti. Dopo la sospensione, avvenuta nel 1957, CBS lo ripropose nel 1969. I tempi però erano notevolmente diversi: alcune persone avevano avuto modo di provare i computer (e perché no, il gioco di Russel) e nell'aria c'era una sicurezza eccessiva sulla tecnologia: nacquero telefilm cult che ci mostravano il 2000 come un futuro avveniristico, dove navi volanti solcavano il cielo e dove la stazione Alfa era una realtà sulla Luna. A questa visione positiva si accompagnava la sicurezza che la tecnologia in pochissimi anni, avrebbe radicalmente mutato la vita delle persone, così, il buon vecchio Woofer, non incuriosiva e non divertiva più nessuno. Più che Baer, Magnavox aveva sottovalutato ciò che aveva per le mani: le grandi società di giochi erano infatti ben consapevoli, che il mercato americano era schiavo delle mode in stile hula-hop. Magnavox era convinta che i giochi elettronici sarebbero stati un fenomeno transitorio e che per questo il metodo migliore sarebbe stato una campagna pubblicitaria notevole e un prezzo alto. Il 27 gennaio 1972 Magnavox, a bordo di una gigantesca carovana in giro per gli Usa, avrebbe proposto e fatto conoscere un "nuovo modo di divertirsi". La console, ribattezzata Odyssey, costava la bellezza di 100$ e veniva venduta solo nei punti vendita Magnavox. Attraverso pubblicità ingannevole la console era spacciata come un add-on esclusivo per i TV della marca olandese. Quello che il reparto marketing del colosso dei TV fece è ancora oggi considerato come uno dei più grandi errori commerciali della storia: Magnavox aveva l'esclusiva su un prodotto che oggi varrebbe centinaia di milioni di dollari e che vede Philips completamente tagliata fuori da questo business. Bisogna però anche dire che i limiti della macchina erano notevoli: visto l'elevato costo dei microprocessori, Odyssey si basava su diodi e transistor. La visualizzazione era limitata ad una linea orizzontale centrale a due asticelle laterali controllate da due potenziometri e dalla pallina. Il campo era realizzato su fogli trasparenti ed il punteggio veniva annotato su una tabella: nella confezione Magnavox erano inclusi anche un mazzo di carte, delle fiches da poker, ed alcuni circuiti integrati che permettevano di modificare in modo poco rilevante il gioco. Il progetto di Magnavox prevedeva 6 circuiti da vendersi separatamente: grande intuizione, visto che si trattava dell'antesignano delle odierne cartucce. Magnavox condusse una campagna promozionale imponente: vennero addirittura scritturate celebrità come Frank Sinatra! Sorprendentemente, le console vendute nel primo anno furono appena 100.000. Il controvalore era notevole ma insufficiente a coprire i costi, e l'anno successivo la produzione venne sospesa. Baer fu incoronato come "il padre dei videogiochi". Eppure, l'uomo per quanto orgoglioso di tale menzione era amareggiato dal modo in cui Magnavox aveva "sciupato" la sua idea. Dal 1973 al 1986, il geniale inventore deposita qualcosa come 150 brevetti, tutti legati al mondo dell'elettronica, tra cui il Simon (il maggior successo di sempre di MB) e Laser Command, il gioco di pistole laser che puntualmente ogni anno ancora oggi, qualcuno cerca riproporre sul mercato.

A sinistra potete ammirare la console della Magnavox fotografata dall'alto, mentre a destra, un bel primo piano del curioso controller (davvero molto diverso dai moderni joypad!).

La console della Magnavox, l'Odyssey, permetteva di far girare 12 giochi di default.

Così si presentava l'Odyssey aperto e smontato pezzo per pezzo.

Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma

le nostre pubblicazioni vi aspettano in edicola

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'ALTA FEDELTÀ, DELL'HOME THEATER, DELL'AUDIO PROFESSIONALE E DELLE APPARECCHIATURE AUDIO PER IL PC

LA MUSICA
40 PAGINE DI RECENSIONI DISCOGRAFICHE DIVISE PER GENERE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI E GLI ARTICOLI DI DIVULGAZIONE

AUDIO PER TUTTI
L'ABC DELL'ALTA FEDELTÀ

I PREZZI
TUTTI I PREZZI, AGGIORNATI, DEI PRODOTTI AUDIO E HOME THEATER DISTRIBUITI IN ITALIA

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'HOME THEATER, DEL VIDEO CREATIVO, DELL'HOME AUTOMATION E DEL "VIDEO-PC"

IL CINEMA
48 PAGINE DI RECENSIONI DI FILM IN DVD CON LE VALUTAZIONI TECNICHE ED ARTISTICHE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI NEL CAMPO AUDIO ED IN QUELLO VIDEO

ULTRA DIGITAL
IL CINEMA IN CASA SENZA COMPROMESSI

I PREZZI
TUTTI PREZZI AGGIORNATI DELL'HOME THEATER E DEL VIDEO

LE SCELTE DEL DIRETTORE
I MIGLIORI 5 PRODOTTI, PER OGNI CATEGORIA, SELEZIONATI PERSONALMENTE DAL DIRETTORE

LE PROVE DI:
AUTORADIO, AMPLIFICATORI, ALTOPARLANTI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE SATELLITARE, ...

IL SALTO DI QUALITÀ
ANALISI E PROPOSTE PER MIGLIORARE L'IMPIANTO DI SERIE

LE SOLUZIONI
LE IDEE CHE RISOLVONO I PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

LE INSTALLAZIONI
GLI IMPIANTI REALIZZATI DA PROFESSIONISTI E AMATORI

I CENTRI DI INSTALLAZIONE
GLI SPECIALISTI DELL'ALTA FEDELTÀ

LA MUSICA
I MIGLIORI CD PER L'ASCOLTO IN AUTO (E IN CASA)